5/98

QUAKE'OWE BOTY - sztuczna inteligencja

INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 4,50zł

Świat Gier Komputerowych

zapowiedzi:

DIABLO 2

STARCRAFT

DARK OMEN

iPANZER'44

rady i porady:

MYTH: THE FALLEN LORDS

BLADE RUNNER

GRAND THEFT AUTO

EARTH 2140

TOTAL ANNIHILATION

REAH

ISSN 1230-8773

NOWY MAGAZYN KOMIKSOWY

HUMOR, PRZYGODA, WESTERN, KRYMINAŁ, FANTASY, SENSACJA, SCIENCE FICTION!

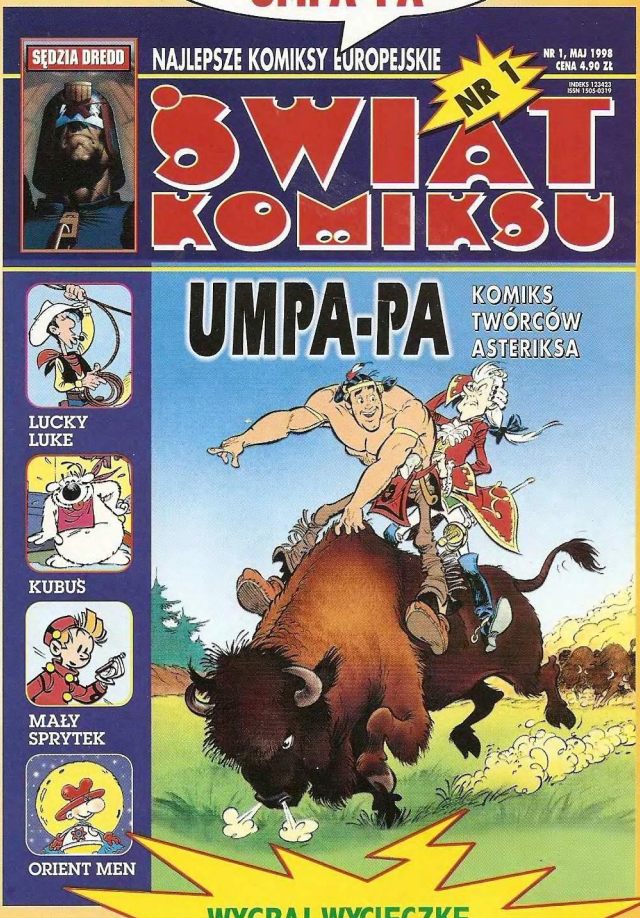
JEDYNY W POLSCE MAGAZYN KOMIKSOWY!

NAJSŁYNNIEJSI BOHATEROWIE EUROPEJSKIEGO KOMIKSU!

POSTACIE ZNANE Z FILMÓW!

KONKURS: NARYSUJ SWÓJ WŁASNY KOMIKS!

KOMIKS AUTORÓW ASTERIKSA: UMPA-PA



WYGRAJ WYCIECZKĘ DO PARKU ASTERIKSA

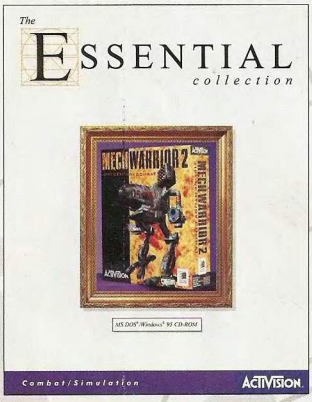
W KIOSKACH OD MAJA!

PO STARCRAFCIE SPODZIEWAŁEŚ SIĘ WIELE, OTRZYMASZ ZNACZNIE WIĘCEJ
STARCRAFT™
Nareszcie w sprzedaży!
TRZY RÓŻNE RASY
W zależności od tego, czy poprowadzisz nomadycznych, wojowniczych Terran, starożytnych, tajemniczych Protossów czy żarłocznych, zwierzęcych Zergów, musisz opracować zupełnie różne strategie, aby wykorzystać specjalne jednostki, zdolności i technologie każdej z ras.
RÓŻNORODNOŚĆ TERENÓW WALKI
Włącz się w śmiertelną mieszankę walki kosmicznej, rajdów planetarnych i infiltracji tajnych baz. W walce o panowanie w galaktyce pokieruj oddziałami terrańskich czołgów oblężniczych, niewidzialnych myśliwców, protosskich Archonów i zergowskich Ultralisków.
REWOLUCYJNE EFEKTY SPECJALNE
Wspaniałe efekty świetlne generowane w czasie rzeczywistym, prawdziwy zasięg wzroku i zaawansowany system graficzny łączą niezwykły realizm taktyczny ze wspaniałymi efektami wizualnymi.
ROZGRYWKI PO SIECI LOKALNEJ
Do ośmiu graczy może brać udział w pasjonującej walce o zwycięstwo, korzystając z jednej kopii gry!
NIEZRÓWNANY EDYTOR KAMPANII
Z niespotykaną łatwością możesz tworzyć własne misje oraz całe kampanie! Podczas tworzenia niezwykłych nowych światów do gry dla jednego i wielu graczy możesz ustalać warunki zwycięstwa, tworzyć wyjątkowych bohaterów, zmieniać dźwięki i teksty kreując całkowicie nową fabułę gry.
WSPÓŁZAWODNICTWO PRZEZ INTERNET
Dzięki DARMOWEMU* dostępowi do serwera Battle.net możesz wyzwać przeciwników z całego świata. Możliwa jest gra do 8 graczy przeciwko sobie, sprzymierzonych lub w grupach. Dodatkowo prowadzony jest światowy ranking najlepszych graczy, a także różnorodne turnieje.
* darmowy dostęp do serwera Battle.net wymaga dostępu do sieci Internet, koszty którego ponosi sam gracz.
DOSKONAŁA INSTRUKCJA OBSŁUGI
Kilkadziesiąt stron dokładnej instrukcji wprowadzi Cię w świat Starcrafta, poprowadzi za rękę w nauce obsługi oraz odkryje przed Tobą możliwości jednostek bojowych.
battle.net
BLIZZARD ENTERTAINMENT
WWW.BLIZZARD.COM
CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ CD PROJEKT
(0-22) 672 89 09
• Sprzedaż wysyłkowa
• Infolinia na temat produktów
• Obsługa zarejestrowanych klientów
GRA TWÓRCÓW TAKICH HITÓW JAK
DIABLO & WARCRAFT II
Koniecznie odwiedź naszą stronę w internecie
www.cdprojekt.com
CD PROJEKT
Biuro: Warszawa ul. Marszałkowska 9/15, tel (0-22) 25 07 03, Sklepy firmowe CD Projekt: Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 21 26 17, Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19, Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65
E-mail: cdprojekt@cdprojekt.com.pl Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt, CD Projekt i logo CD Projekt zastrzeżone.
Starcraft, Warcraft II i Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi Blizzard Entertainment. Loga i nazwy Blizzard, CUC Software zastrzeżone. Blizzard Entertainment i znak Blizzard należą do CUC Software International Group. Wszelkie prawa zastrzeżone.

The
ESSENTIAL
collection

Essential – przym. 1) Absolutnie niezbędny, konieczny. 2) Podstawowy, zasadniczy, główny, najważniejszy. 3) Decydujący, imperatyw. 4) Określający czystą istotę jakiejś osoby lub rzeczy.

The Essential Collection – kompilacja najdoskonalszych dzieł sztuki, stworzonych przez Activision® na komputery PC... silna marka, znana z wyjątkowo wysokiej jakości, łatwo rozpoznawalna i w doskonałej dla klienta cenie... podstawa dla wszystkich prawdziwych graczy.



49,-

Do kolekcji należą:

MechWarrior® 2: 31st Century Combat,
Earthworm Jim™, Zork Nemesis™,
Spycraft™: The Great Game,
Muppet Treasure Island™
MechWarrior 2™: Mercenaries,
Return To Zork™,
Interstate '76™

LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3C,
tel./fax (0-22) 642 81 65, (0-22) 642 99 21

Pytaj w każdym sklepie z programami komputerowymi lub zadzwoń do nas, aby zamówić swój własny egzemplarz gry. Wszelkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

Świat Gier Komputerowych

ISSN 1230-8773, INDEX 320358
ROK 6, NR 5/98 (65)

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ. (dział polski):
Wojciech Stawski

Z-CA RED. NACZ. (dział zagraniczny):
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyło

DZIAŁ PRENUMERATY:
Agnieszka Jasiulewicz

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska
Piotr Rogalski

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski
Rafał Bumażnik
Przemysław Buska
Piotr Gontarek
Adam Gregrowicz
Sebastian Kłomski
Dariusz Lewkowski
Krzysztof Lutowski
Arkadiusz Matczyński
Michał Nowakowski
Michał Śledziński
Robert Wiśniewski

KOREKTA:
Kamila Tkaczyk

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel./fax (0-52) 345-54-33

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
IMAGO sp z o.o.

PREZES wydawnictwa:
Andrzej Kentzer

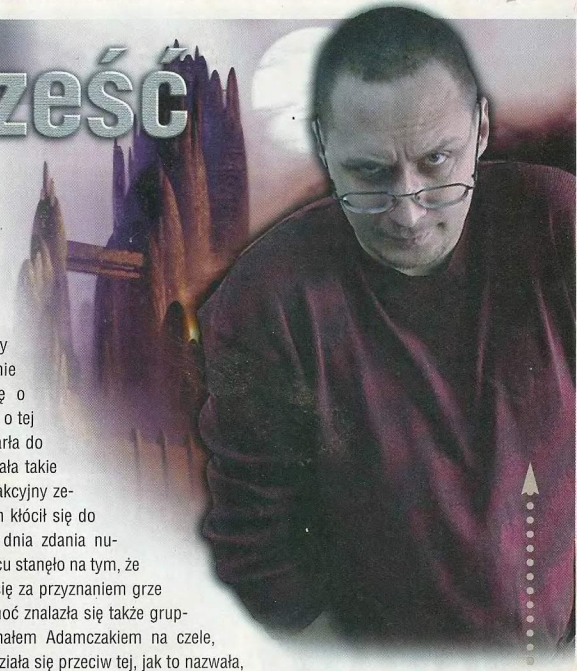
KONTO:
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1
Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

Cześć



Jest ostro i jeśli sobie dobrze przypominam, nigdy jeszcze aż tak ostro nie było. Oczywiście, mówię o StarCrafcie i naszej opinii o tej grze. Kiedy wreszcie dotarła do redakcji ŚGK, spowodowała takie zamieszanie, że nasz redakcyjny zespół dyskutował, a potem kłócił się do ostatniej chwili czyli do dnia zdania numeru do drukarni. W końcu stanęło na tym, że większość opowiedziała się za przyznaniem grze znaczka ŚGK POLECA, choć znalazła się także grupka malkontentów z Michałem Adamczakiem na czele, która stanowczo opowiedziała się przeciw tej, jak to nazwała, „jawnej manipulacji". Pogłos tego sporu możecie zaobserwować w zjadliwej polemice pomiędzy Michałem a mną na stronach z recenzją tej gry. Polecam jej lekturę, zastrzegając jednocześnie, że ostateczny wybór i tak należy do Was. Przy okazji, mam nadzieję, że tego rodzaju ostre spory są przez Was mile widziane, bowiem od teraz zamierzamy wprowadzić je na stałe do naszego magazynu - oczywiście, jeśli nadarzy się taka okazja. Zakładamy, że rzeczowe dyskusje, choćby i zjadliwe, zawsze wychodzą wszystkim na dobre.

Inną grą, którą chciałbym osobiście polecić, to „REAH", produkt L.K. Avalon, firmy podwójnie nagrodzonej przez nas na przełomie lat 95/96 za „A.D. 2044". Trzeba przyznać, że produkt ten prezentuje się okazale - grafika i muzyka są wyśmienite, całość jest oczywiście po polsku i, ewenement wśród rodzimych produktów, gra mieści się aż na 6 kompaktach. Bardziej zachęcać Was chyba już nie muszę - koniecznie zajrzyjcie na stronę 20.

Ostatnią rzeczą, na którą chciałbym zwrócić Waszą uwagę, są „Listy", zwłaszcza fragment o ocenianiu i przyznawaniu wyróżnień. Mam nadzieję, że po tym wyjaśnieniu nikt już nie będzie miał żadnych wątpliwości, o co w tym wszystkim chodzi.

PS. W poprzednim numerze dopuściliśmy się kilku niewinnych żartów primaaprilisowych. Po pierwsze, konsolowa nowinka o grze „Old Bulls", a także tam umieszczona recenzja z gry „Betrayal" są naturalnie dowcipem. Podobnie jest z nowinkami w „Retro". Przepraszamy tych wszystkich, którzy dali się nabrać, ale... za rok znowu Was nabierzemy!

SPIS TREŚCI

ZAPOWIEDZI

Bajki 15
Daikatana 10
Diablo 2 14
Duke Nukem Forever 11
Eastern Front Mission Pack 12
Final Fantasy VII 13
iF/A-18E Carrier Strike Fighter 15
Napalm: The Crimson Crisis 15
Omikron 14
Plague 9
Reflux 13
Sentinel Returns 13
Septerra Core 11
The Operational Art of War 12
Warcraft Adventures 10
World Cup 98 9
World League Soccer '98 8
V.O.T.E.R. Golem 12

RECENZJE

F-15 35
Actua Golf 2 35
Actua Ice Hockey 36
Actua Soccer 2 36
Dark Reign Expansion 43
Dementia: It's a State of Mind 39
Doom 45
Hexen 2: Mission Pack 42
Interstate '76: Nitro Riders 42
iPanzer'44 26
Lords of Magic 30
Mobile Warfare 44
Monster Truck Madness 2 40
Monty Python's the Meaning of Life 38
Outwars 41
REAH 20
Semper Fi 33
StarCraft 16
Star Trek: StarFleet Academy 28
The Golf Pro 34
Ultimate Race Pro 24
Warhammer: Dark Omen 22

RADY I PORADY

Blade Runner 52
Earth 2140 56
Grand Theft Auto 63
Myth: The Fallen Lords 60
S.O.S. 64
S.O.S. skrzynka kontaktowa 65
Total Annihilation 62
Triki 66
Z prywatnych zbiorów 51

SPRZĘT I MULTIMEDIA

Quake'owe boty - sztuczna inteligencja 72
SideWinder Precision Pro 71
SoundBlaster AWE 64 70
Web news 68

TRYBUNA

Bez prądu 90
Film 88
Historia lubi się powtarzać... (cz.1) 76
Hity 79
Kantyna 82
Konsola 84
Leryx Longsoft na fali 74
Listy 6
Między nami, graczami 81
Ogłoszenia 92
Retro 86
Świat według ManJAka 80
Tawerna 83

Tabelka ocen

wyróżnienie (przyznawane przez redaktorów ŚGK)

gatunek gry (logiczna, zręcznościowa, przygodowa, role-playing, symulacyjna, strategiczna)

wymagania (od góry - minimalne, zalecane)

autor i wydawca oraz polski dystrybutor

ocena (od góry - za grafikę, dźwięk i grywalność)

cena na polskim rynku

Absolutne fiasko, zawód i wieczne potępienie.

Poniżej normy, choć miejscami przebłysk czegoś lepszego. Nudy.

Standardowe pomysły i wykonanie, sprawdzone metody. Nawet, nawet, ale...

Ponad normę, lecz niestety z brakami, bądź też odwrotnie - braki, ale i tak ponad normę. Oryginalność.

Maksymalna pozytywna ocena. Ekstaza.

Rozwiązanie Konkursów

STAR TREK PIERWSZY KONTAKT

Prawidłowa odpowiedź brzmi: cztery seriale filmowe i jeden animowany.

Nagrody ufundowane przez ITI Home Video otrzymują:

NOWAK MICHAŁ
(Łódź)
TIPPE TOMASZ
(Olsztyn)
ZUG ARTUR
(Siemianowice Śląskie)

ŻOŁNIERZE KOSMOSU

Nagrody ufundowane przez Syrena Entertainment Group otrzymują:

Książki „Kawaleria Kosmosu" Roberta A. Heinleina:

JEKEL JACEK (Bydgoszcz)
TOLKSDORF MICHAŁ (Wrocław)
TROFIMOW MARIUSZ (Piastów)

Koszulki filmowe „Żołnierze Kosmosu":

BRZOZOWSKI ADAM (Warszawa)
LESZCZAK PIOTR (Nowy Targ)
GAWLIK JERZY (Gryfice)

TARGET

Nagrody ufundowane przez wydawcę gry Target, Hurtownię Oprogramowania USER, otrzymują:

BORKOWSKI ARTUR
(Ciechanów)
JEDYNAK ROBERT
(Grodzisk Mazowiecki)
POKRZEPA WOJCIECH
(Myszków)

ŚGK w cyberprzestrzeni

http://www.sgk.com.pl

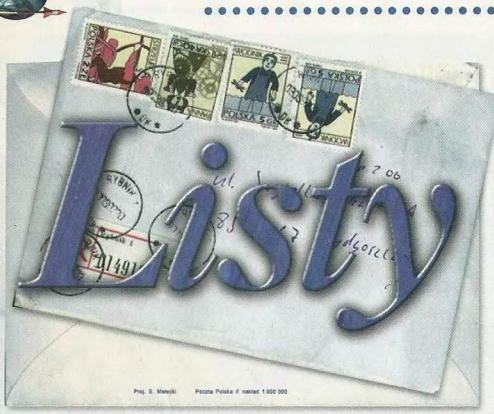
Zwycięzcą kolejnego, szóstego już konkursu WWW został:

DARIUSZ ABAKO

(Olsztyn)

Otrzymuje on roczną prenumeratę ŚGK

Konkurs, konkurs, konkurs!
Jedno proste pytanie - zero wysiłku,
a możesz wygrać roczną prenumeratę
"Świata Gier Komputerowych" !!!



Zanim przejdziemy do spraw poważnych, niejako podtrzymując primaaprilisowy nastrój, zaczniemy od listu na wesoło. Jeden z Czytelników, którego wypowiedź drukowaliśmy miesiąc temu (ten ostatni fragment), odezwał się do nas ponownie, protestując przeciw jawnej dyskryminacji - oczywiście, w tonie jednoznacznym.

Że niby jak? Co proszę? Mój list, w którym wyrażam troskę o Wasze zdrowie psychiczne, nie przeszedł „pozytywnej weryfikacji"? To ja się tutaj niepokoję, drżę cały ze strachu i trwogi, że redakcja mojego ulubionego pisma zwariuje, a oni, czyli - zaraz, zaraz... czyli Wy, twierdzicie, że nie przeszedłem przez „pozytywną weryfikację"? PP to dwóch panów na „P", prawda? To może w takim razie to ja zwariowałem? Już? Od tych gier? Może ja... tego, co to ja... chciałem... Chciałem? I proszę mi tu nie poprawiać błędów! Wszystkie błędy zamieszczone w liście, kurna, są zamierzone i jak najbardziej artystyczne! No!

To ja tu poruszam najbardziej skryte rozterki Wasze, odkrywam przed Wami i Czytelnikami straszną tajemnicę Waszego życia, mroczną i złowrogą, tę że ZWARIOWALIŚCIE, do czego się chętnie przyznajecie (to mi się nie zgadza, podobno czubek twierdzi, że jest egzemplarzem normalnym, choć wyjątkowym), a Wy, panowie PP nie przepuszczacie moich troskliwych słów przez... jak wy to... „pozywertyw yfiknącje"? Ja Was zaraz, jednego i drugiego P... pozywertywnuję! To ja, ubogacony i niezastąpiony bałwochwał gierczany, nie gryczany, choroba pensylwańska, ja oddaję się ekstazom monitorowanym, ja, nie kto inny, czytam Wasze, Wasze, a nie inne pismo, na lekcjach polskiego, matematyki, geografii i historii i narażam się na szykany Tych Co Nie Widzą Uroku Gier Komputerowych zwanych zresztą niesłusznie „profesorami" - he! To ja cierpię pod deskę czarną weswany, bo nie wiem, o co posiadacz obfitej piany w ust kącikach pyta mnie i dlaczego marszczy się o dwa metry ode mnie. To ja znoszę jego oddech niesweży i marsz, marsz o piśmie wtajemniczonym znanym jako ŚGK, leżącym pod moją ławką, a Wy, jeden i drugi P, nie przepuszczacie moich słów przez „pozytywkę"?

To ja...! To ja krzyczę do Was z piekła, z otchłani, przy której zapłeszane loszki „Diablo" śmiechu wartymi chlewikami się wydają. O Wy, niewdzięczniccy... niech Was piekło historii, geografii i matematyki pochłonie, Wy P...ędraki, P...osplolte P...atyczaki, P...retensjonalne P...ismaki, Wy...

Uch, zdyszałem się z lekka. Ya pisać inaczej nie umiem, ya pisaniem jestem cały, więc wiedząc, o!, wiedząc aż za dobrze, że z amoku mojego nie wyrwę się ani teraz, ani za lat tysiące, mam być skazany na... „pozwer"? Nigdy! Postuluję, proponuję i walczę teraz i w godzinę śmierci mojej o NEGATYWNĄ WERYFIKACJĘ! I to z nadgrodami! (proszę mnie nie poprawiać, bo paluchy poobtłukuję!). Niech żyje NEGWER! Wiwat wszystkie stany! Zostawcie mnie, Wy, w białych kitlach! I nie zakładajcie mi tego, bo ręce krępuje i pisać nie mogę, ani pograć. Nie! Tylko nie tam! Tam nie ma komputera! Ani okien! Ani klamek! Nieeeee!!!

(Lekarz dyżurny prosi podpisać ten list, oczywiście ze względów etycznych, „Luka")

Eee, tego... jakby tu... Zaszła chyba jakaś kolosalna pomyłka... Myśmy nie chcieli! Naprawdę! A z tą „pozytywną weryfikacją" to był żart, bo przecież te listy ją przeszły. Inaczej by się nigdy nie ukazały w ŚGK. Jakby tu... tego... przeprosić. A może tak grę? Ja wiem, to znaczy my wiemy, że tam u Was nie ma komputera, ale można sobie chociaż pooglądać pudełko, albo popuszczać kompaktem zajączki. W każdym razie, grę wysyłamy...

OK, a teraz przenosimy się w zupełnie inne klimaty.

List dotyczy gościa, który w numerze 2/98 chrzanił coś o moich RiP-ach. Zacznę od słów skierowanych do Was. Otóż owemu gościowi zawdzięczacie, że sprzedajecie jeden egzemplarz ŚGK więcej. To dlatego, że od początku tego roku nie kupowałem Waszego pisma. Nie podobaliście mi się. Numer 2/98 kupiłem, bo kumpel powiedział mi, że ktoś przyczepił się do owych RIP-ów. Kiedy zobaczyłem, jak się zmieniliście, nie mogłem uwierzyć własnym oczom! Jak to możliwe, żebyście tak się zmienili w tak krótkim czasie? Opuściłem tylko jeden numer! Niesamowite. Jesteście teraz innym pismem. Dziesiątki razy lepszym! Będę Was kupował.

Dobra, teraz do gościa zwanego „Klawo". Słuchaj, świerszczyku! Chyba nie sądziłeś, że puszczę Ci taką zniewagę! Powstrzymam się jednak od wulgaryzmów, bo cały tekst oczenzurują. Nie wiem w ogóle, o co ci idzie. „Rady i porady" to raczej nie jest dział dla ludzi mających zdolności przechodzenia gier bez pomocy. Myślę, że to dział dla ludzi, którzy pod choinkę dostali komputer i pierwszy raz trzymają dżoja w rękach. Więc po co, u diabła, go czytasz? Żeby się pośmiać z RIP-ujących? Twój RIP do punktu piątego jest niezły, ale dla graczy zaawansowanych (lecz nie dla psycholi, a przecież „Carmageddon" to gra dla psycholi!). Zresztą rozwalenie gliny to wcale nie jest trudna sprawa, wystarczy „granit" czy „zwielokrotniona siła uderzenia". A w ogóle, co ty wiesz o zabijaniu?

Cormick z Różewa

Nie będę wtrącał się do tej dyskusji, gdyż obydwaj Czytelnicy doskonale radzą sobie bez mnie. Panowie, myślę, że teraz jesteście kwita. I jeszcze jedno, apel do pozostałych. Zanim cokolwiek skrytykujecie, zastanówcie się nad sensownością swoich zarzutów i liczcie się z ripostą (równie ostrą, jak Wasza wypowiedź).

W nr. 4/98 ukazał się list (jako piąty w rubryce „dowcipne z założenia") o reakcjach płci pięknej na grylinternet. List ten ukazał się już w „Secret Service" 52 (12/97). Czy nie uważacie, że wysłanie tego samego listu do dwóch różnych pism to plagiat?

Tomasz Flasiński
Warszawa

Dziękuję za zwrócenie uwagi, ale nie uważam, aby był to ze strony autora plagiat. W końcu nie można kopiować samego siebie. Czytelnik ten miał prawo wysłać swój list, gdzie tylko dusza zapragnie, a my, podobnie jak inne redakcje, mieliśmy prawo go wykorzystać. Uważam to za zupełnie naturalne i nie uważam, aby autor popełnił jakiekolwiek wykroczenie.

Od roku jestem czytelnikiem Waszego magazynu i według mnie ŚGK to najlepsze i najciekawsze czasopismo o grach komputerowych (i nie tylko). Sam jestem posiadaczem P133, którego używam głównie do zabawy. Staram się kupować gry o ciekawej treści i dobrej oprawie audiowizualnej. Takich programów na naszym rynku raczej nie brakuje i wszystko byłoby w porządku, gdyby nie fakt, iż większość z nich jest po angielsku. Chodzę na angielski zaledwie rok. Wątpię, żeby ktoś nauczył się jakiegoś języka w ciągu tak krótkiego czasu. A przecież nie będę zasiadał do komputera ze słownikiem!

Nie wiem, czy polscy dystrybutorzy są zbyt leniwi, czy też „przerabianie" gier na język polski jest dla nich za trudne. A może jest nieopłacalne. Chyba nie, bo jeśli nawet do tego przedsięwzięcia potrzebne są pieniądze, to na pewno się one zwracają, a to dlatego, że gry po polsku są częściej i chętniej kupowane, niż gry po angielsku. Tak przynajmniej uważam.

Nie mam więc zielonego pojęcia, dlaczego nie mogę grać w języku ojczystym, lepiej wszystko rozumiejąc. Ja tego po prostu nie rozumiem!

„Muchacho", Łowce

Wbrew pozorom list ten, zresztą nie pierwszy i zapewne nie ostatni, porusza niezwykle istotną sprawę. Otóż zgodnie z logiką i prawami rynku, gry faktycznie powinny być sprzedawane w naszym kraju w wersji polskojęzycznej. Niestety, nie jest to zależne tylko od naszych dystrybutorów. Pisałem już o tym kiedyś, ale przypomnę, że za lokalizację odpowiada zazwyczaj wydawca, który ma własne oddziały lub kooperujące firmy zajmujące się tym właśnie na Zachodzie. Polscy dystrybutorzy mogą tylko zasugerować taki zabieg, ale na tym ich rola zazwyczaj się kończy. W tym miejscu pojawiają się pieniądze jako element przetargowy. Żeby chcieć coś takiego zrobić, trzeba liczyć przynajmniej na zwrot kosztów. Niestety, wbrew obiegowym opiniom, sprzedaż gier w naszym kraju nie jest wcale złotym interesem. Sprzedawane nakłady to średnio od 1.000 do 3.000 egzemplarzy danego tytułu, zaś 5.000 to prawdziwy sukces handlowy i granicę tę przekroczyło jedynie kilkanaście tytułów na przestrzeni ostatnich pięciu lat. Przy takich rezultatach o lokalizację trudno, gdyż brak po prostu racjonalnych argumentów. Trudno nawet liczyć, że zlokalizowana gra sprzedałaby się lepiej, ponieważ... No właśnie, tutaj pojawia się zupełnie inny problem - piractwo. To ono znacząco pomniejsza sprzedawane nakłady, a pośrednio przyczynia się do traktowania polskich graczy po macoszemu. Gdyby nie było u nas tak powszechnego rozboju, a gry sprzedawałyby się w średnich nakładach 10.000 do 20.000 egzemplarzy, co przecież byłoby wówczas bardzo prawdopodobne, zachodni producenci z pewnością przychyliłyby patrzyliby na wydawanie u nas swoich gier w wersji polskojęzycznej, a i ceny takich programów byłyby pewnie niższe od dzisiejszych. To jeszcze jedna ciemna strona piractwa, która uderza właśnie w nas, graczy (choć pozornie oferuje same tylko korzyści, zwłaszcza niskie ceny). Naturalnie, nie namawiam Was, żebyście zaczynali teraz prywatną krucjatę przeciw piratom, ale zastanówcie się nad tym problemem i sami ocećcie fakty.

Jestem zbulwersowany faktem, iż w taki sposób potraktowaliście grę „Diablo" - mianowicie obok spisu treści w ŚGK 4/98 zamieściliście screen z gry „Fallout" i podpisaliście go tak: „Przy tej grze Diablo to po prostu dziecinada". Przecież sami ceniliście tę grę i myślę, że nadal cenicie. Pisaliście, że redakcja żyje „Diablo", zarywa nocki, a tu akurat porzuciliście tę grę, jak starą skarpetę i założyliście nową (bez urazy dla Interplay) pod nazwą „Fallout". Moim zdaniem tymi słowami zniechęcacie Czytelników do starszych, ale jakże przełomowych gier, a powinno być inaczej.

Sebastian Lachmider
Sosonowiec

Po pierwsze, wcale nie traktujemy „Diablo" jak starej skarpety. Naszym zdaniem, jest to całkiem fajna gra (obecnie gram w „Hellfire'a" i bawię się znakomicie), choć trzeba uczciwie powiedzieć, że w minionym roku nieco się zestarzała. Ale tak to już bywa z przebojami - nie tylko wśród gier komputerowych, zresztą. Teraz czekamy na „Diablo 2", licząc, że będzie to poważne rozwinięcie pomysłu z części pierwszej. Po drugie, nie przesadałbym z tą przełomowością. Gra jest fajna, ale nie żeby zaraz przełomowa. Zresztą szerzej mówi o tym KAT w „Tawernie", gdzie Cię odsyłam. I po trzecie, może faktyczne porównanie jest niefortunne, ale różnica pomiędzy jedną a drugą grą jest ogromna, zwłaszcza w sferze pomysłu i bogactwa świata, ale także postaci, wątków pobocznych, możliwości itd. O ile „Diablo" jest raczej grą prostą, lokującą się gdzieś na pograniczu RPG, o tyle „Fallout" to już zabawa na serio z przeznaczeniem dla miłośników prawdziwych rolplejów. Nie zgadzam się więc z Twoim zarzutem, choć rozumiem powody, dla których tak zareagowałeś.

A teraz trzy przekrojowe listy z puli, jaka przychodzi do nas każdego miesiąca.

Po co w metce przyznajecie swoje wyróżnienia, skoro widnieje tam maksymalna ocena? Czy nie jest to już samym w sobie poleceniem przez redakcję gry? Jeśli jednak miało to być na zasadzie uhonorowania gry, która faktycznie jest extra super rewelacyjna to czy nie powinniście przyznać raczej znaczka „gra miesiąca"? Wtedy, niestety panowie, trzeba by się zdecydować na tę jedną grę.

Cybernetyk z Poznania

Co do tych znaczków, to namyślałem się długo i chyba macie racje - jak gra dobra, to czemu nie dać? Jedni wszak lubią symulatory i dla nich ŚGK POLECA znajduje się przy nowej wersji „F22", a inni lubią rolpleje i dla nich jest plakietka przy „Fallout".

Michał Skinder

Denerwują mnie listy, w których Czytelnicy narzekają na skalę i kryteria ocen, czy na jakieś inne braki, ponieważ w każdym czasopiśmie na upartego znajdzie się jakieś wady, a nie da się dogodzić wszystkim graczom

Wojciech Kienzler
Bydgoszcz

Jak widzicie, dyskusja na temat sposobu oceniania, a także przyznawania naszych wyróżnień wciąż trwa. To dobrze, bowiem oznacza to, że jakość ŚGK leży Wam na sercu, a mówiąc wprost, że chcecie, abyśmy byli jak najlepsi. Z uwagą zawsze czytam Wasze opinie na ten temat, choć nie ukrywam, że z niektórymi się nie zgadzam. Nie uważam na przykład, żeby nasz system przyznawania ŚGK POLECA był zły. Mechanizm jest tu bardzo prosty, a przy tym pewny. Po pierwsze, aby jakaś gra otrzymała wyróżnienia, musi w myśl zasad demokracji podobać się większości redakcji. I wcale nie jest to równoznaczne z maksymalnymi ocenami we wszystkich kategoriach (proszę sprawdzić). Bywają przecież gry, które choć są mniej efektowne i nie mamią nas tysiącami bajerów, po prostu są niezwykle innowacyjne lub najzwyczajniej w świecie wciągające. Dla nas to znacznie więcej, niż ładne animacje w 16 milionach kolorów czy bogaty zestaw efektów audio. Po drugie, jeśli tylko znajdzie się w redakcji ktoś, komu wyróżniona gra ewidentnie nie przypadła do gustu, zawsze może wyrazić swój sprzeciw w dodatku „Moim zdaniem", co przecież już się zdarzało (także proszę sprawdzić). Po trzecie, ustanawianie „Gry miesiąca" uważam za bezsensowny zabieg, podobnie jak posługiwanie się procentową skalą ocen. To ostatnie jest wbrew pozorom nieprecyzyjne (zapalcie sto świeczek, a potem trzy zdmuchnijcie - widzicie jakąś różnicę w oświetleniu?), zaś to pierwsze po prostu wprowadza chaos (nie mówiąc o tym, że jest stereotypem, nad którego zasadnością jak widać nikt już się nie zastanawia, a szkoda). „Gra miesiąca"? A którego - wydania programu czy magazynu? Co jest tutaj ważniejsze i dlaczego? A z jakiego powodu miałaby to być tylko jedna gra? Czy nie może się zdarzyć, że pojawią się dwa równorzędne produkty? A jak przy tym określać, co jest ważniejsze, symulator czy przygodówka? Pytania, pytania, pytania. I chaos. Nawet kiedy szuka się odpowiedzi na siłę. Nasz system wydaje mi się prosty i przejrzysty. Polecamy to, co jest naszym subiektywnym zdaniem godne uwagi, bez bawienia się w terminy, bez dodatkowego szeregowania na zasadzie „ta gra jest wyróżniona-lepsza, a ta wyróżniona-gorsza". I jeszcze jedno, zawsze oceniamy poszczególne komponenty gry, nie podsumowując jej jedną tylko oceną, ponieważ uważamy, że nasi Czytelnicy mają dość rozumu, aby samemu - na podstawie recenzji, ilustracji i własnego doświadczenia - taką ocenę postawić i uznać, czy gra jest warta zainteresowania, czy też nie. Tak jest chyba najuczciwiej, prawda?

SKRÓCIAKI

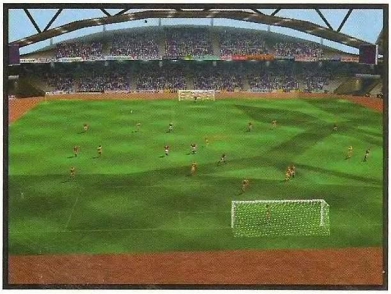
Jakub Nowicki z Wyszkowa: Tworzenie gier naprawdę nie jest prostym zajęciem i nie wystarczy posiadanie jakiegoś programu czy nawet kilku programów, aby osiągnąć swój cel. Konieczna jest jeszcze znajomość tematu, umiejętności programistyczne, talent graficzny i muzyczny, pomysły. Twoja prośba o podanie nazwy programu, którym mógłbyś zrobić własną grę jest porównywalna z prośbą o podanie ci sposobu na nakręcenie od zera filmu fabularnego, który później otrzyma obowiązkowo Oscara. Moja rada, zacznij od nauki programowania i od rysowania w prostych programach 2D. Potem przyjdzie czas na resztę.

Michał Gromadzki z Dzierżoniowa: „Z" - Bitmap Brothers/IPS CG; „Ripper" - Gametek/LiComp; „Bad Mojo" - Acclaim/CD Projekt; „Co do grosza" - L.K. Avalon.

LISTY

WORLD LEAGUE SOCCER'98

Wydawca: Eidos Interactive PC



Choć **Fifa 98** wciąż jest najlepszą pecetową symulacją piłki nożnej, **World League Soccer '98** firmy **Eidos Interactive** już wkrótce może zmienić ten stan rzeczy. Mający ukazać się jeszcze w tym miesiącu, program ten łączy ze sobą wyrafinowaną grafikę, wspaniały, trójwymiarowy engine oraz bogactwo przeżyć związanych z grą w piłkę nożną. Zastanawiasz się, co to oznacza? Rob Palfreman, szef zespołu pracującego nad **World League Soccer,** wyjaśnia, iż „...piękno **WLS** bierze się stąd, iż program w niczym Cię nie ogranicza". Innymi słowy, cokolwiek piłkarz może zrobić na boisku, możesz zrobić i Ty grając w **WLS '98** (choć w granicach zdrowego rozsądku).

Kierując się trendami obecnie panującej mody, twórcy **WLS '98** zaprosili do współpracy znane osoby ze świata sportu. Przy kręceniu zdjęć techniką „motion capture" pomocą służył Les Ferdinand, jeden z najlepszych zawodników angielskich, grający obecnie poza granicami Zjednoczonego Królestwa, komentarz wzięli zaś na siebie Peter Brackley i Ray Wilkins, którzy na co dzień „obsługują" ligę włoską w 4 Kanale angielskiej telewizji.

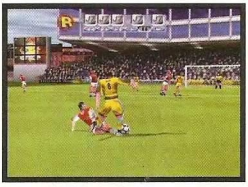
Oprawa graficzna **World League Soccer '98** stworzona została z myślą o jak największym realiźmie gry. Dla przykładu, poza techniką motion-capture, do stworzenia postaci zawodników użyto także nowego, „szkieletowego" systemu animacji. Dzięki temu możliwe stało się zwiększenie płynności ruchu, jak również podniesienie jakości tekstur pokrywających futbolistów. Do tego szybkość animacji nie powinna spadać poniżej 30 klatek/sekundę, co jest raczej przyzwoitym rezultatem. Ponadto możesz skorzystać z opcji Replay, zaś inteligentncja kamery zapewni Ci najlepsze dostępne w danej chwili ujęcie pola gry.

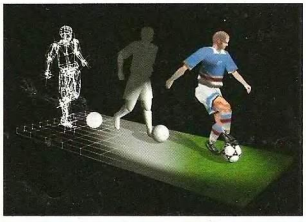
Z innych wizualnych niespodzianek **WLS '98** wymienić można różnorodne warunki pogodowe (deszcz, śnieg, błyskawice i wiatr), cienie liczone w czasie rzeczywistym, mecze rozgrywane w dzień i w nocy, animowaną publiczność oraz realistyczny ruch siatki wywołany przez wpadającą do bramki piłkę. Przyznam, że o czymś takim jeszcze nie słyszałem.

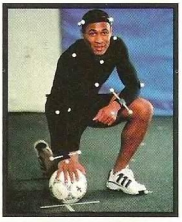
Zgodnie ze swoją nazwą, **World League Soccer '98** oferuje możliwość gry aż 190 zespołami startującymi w 10 różnych ligach narodowych. Polski niestety nie ma, ale za to jest Japonia - teraz już nie tylko elektroniczna, ale i piłkarska potęga.

Na koniec dwie niespodzianki. Pierwsza to opcja „save", która dostępna w każdej minucie meczu może mieć spory wpływ na końcowe rezultaty spotkań (zgodnie z zasadą - sejw co pięć minut gwarancją korzystnego wyniku). Druga rzecz, to sztuczna inteligencja, która pozwala Ci decydować , w którym momencie zawodnik kontrolowany przez komputer ma podać piłkę do gracza, który znajduje się akurat pod Twoją kontrolą. Ciekawe.

Dystrybutorem **World League Soccer '98** w Polsce jest firma **Mirage.**







WORLD CUP 98

Wydawca: Electronic Arts

PC

World Cup 98 to nic innego, jak ***FIFA 98*** wydana w wersji specjalnej, przygotowanej pod kątem tegorocznych Mistrzostw Świata. Choć już sama ***FIFA 98*** nawiązywała bezpośrednio do tego sportowego wydarzenia (podtytuł „Road To World Cup" mówi sam za siebie), to specjaliści od marketingu w **Electronic Arts** uznali, że nie można z rąk wypuścić takiej żyły złota i postanowili wyeksploatować ją do końca.

Co oferuje **World Cup 98?** Otóż, jak łatwo zgadnąć, esencją gry jest udział w finałach MŚ. Pojawiają się tu tylko te drużyny, które zagrają w czerwcu na francuskich stadionach, więc próżno byś szukał Polski. Możesz jednak wybrać dowolnego z finalistów i przejść wraz z nim drogę od rundy eliminacyjnej, przez ćwierć i półfinały, aż po mecze o medale. Oczywiście, zakładając że jesteś w „te klocki" naprawdę dobry, albowiem poziom trudności gry jest wysoki, a komputerowi przeciwnicy poszczycić się mogą niezłymi umiejętnościami. Jeśli potrzebujesz treningu, zanim skutecznie stawisz im czoła, gra przewiduje i taką możliwość; możesz w końcu zabawić się w strzelanie karnych, albo też rozegrać mecz towarzyski.

Już na pierwszy rzut oka widać, że **World CUp 98** posiada wspaniałą grafikę, intensywnie korzystającą z walorów kart 3D. Tekstury wiernie oddające najróżniejsze rodzaje murawy, mgiełka unosząca się nad stadionem, cienie rzucane przez zawodników idą o lepsze z płynną animacją i bogactwem zagrań, którymi dysponuje każdy z piłkarzy. Dość powiedzieć, że sfaulować tu można przynajmniej na pięć różnych sposobów (przynajmniej tylu doliczyłem się osobiście). Wszystko zgrane jest w **World Cup 98** tak perfekcyjnie, że gra ta stanowi w chwili obecnej najlepszą symulację piłki nożnej na rynku, wyprzedzając ***Actua Soccer 2*** o kilka długości.

Dystrybucją **World Cup 98** w Polsce zajmie się firma **IPS CG**, a program ma szansę ukazać się u nas jeszcze w maju.

ManJAk

PLAGUE

Wydawca: Eidos Interactive

Myth inaczej, tak w dwóch słowach określić można nową grę firmy **Eidos Interactive**, zatytułowaną **Plague.** Jest to strategia czasu rzeczywistego, w której dowodzisz armią gotowych na wszystko zabijaków walczących z innymi zabijakami w przepięknej, trójwymiarowej scenerii. Twoim celem jest tytuł Najwyższego Króla, ale żeby go zdobyć, będziesz musiał opanować trudną sztukę dowodzenia, dyplomacji, kierowania produkcją przemysłową, handlu oraz prowadzenia badań naukowych. Innymi słowy, przyjdzie Ci nauczyć się rządzenia. Przyznaję, że nie jest to łatwe, a pomyśl sobie co to będzie, gdy zaczną się bunty, wojny, herezje, pożary, głód, najazdy innych władców i wybuchające od czasu do czasu zarazy. Istna sielanka.

W grze znajdziesz ponad 30 rodzajów postaci - robotników, magów, szpiegów i bohaterów - oraz wiele różnorodnych misji, z których część rozgrywa się na morzu. Ponieważ Plague jest kolejnym po ***Deathtrap Dungeonie*** (który w chwili, gdy czytasz te słowa powinien znajdować się już w sprzedaży) dzieckiem Iana Livingstone'a, autora książek fantasy, twórcy gier fabularnych i szefa firmy **Eidos Interactive** (takie 3 w 1), myślę, iż wszystkie wymienione przed chwilą elementy będą znakomicie się zazębiać. W końcu nie od dziś wiadomo, że gdy szef patrzy, praca idzie lepiej.

Mission Pack dla StarCrafta

StarCraft nie zdążył jeszcze rozgościć się na naszych komputerach, a już dochodzą nas słuchy, iż szykuje się dla niego pakiet dodatkowych misji. Nazywa się on „Insurrection", zaś jego twórcą jest firma Aztech New Media. Data premiery: tuż przed lądowaniem Zergów na Aiurze.

...i Total Annihilation

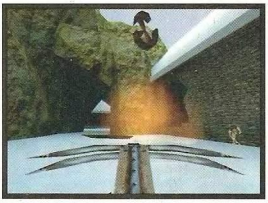
Także firma Cavedog zadbała o mission pack dla swoich klientów. W chwili, gdy czytasz te słowa The Core Contingency powinien być już dostępny w sklepach na Zachodzie, a miejmy nadzieję, że wkrótce pojawi się także i w Polsce. Dane techniczne: 75 nowych jednostek, 75 nowych map (sigle i multiplayer), edytor misji.

Activision plany na przyszłość

Firma Activision ogłosiła, iż planuje wydać pięć nowych gier. Są to Heretic II, Interstate '82, Civilization, Third World i Heavy Gear 2. Dwie z nich: Interstate '82 i Heavy Gear 2 z całą pewnością wymagać będą obecności akceleratora 3D w Twoim komputerze. Reszta nie. Spośród pięciu wymienionych tu gier na szczególną uwagę zasługuje Third World reklamowany jako „taktyczna gra role-playing czasu rzeczywistego"... cokolwiek może to znaczyć.

DAIKATANA

Wydawca: Eidos Interactive PC



Jakiś czas temu pisaliśmy, iż John Romero, twórca ***Dooma i Quake'a***, założył swoją własną firmę, która zwie się **Ion Storm**. Ma ona wielkie plany, gdyż do końca przyszłego roku planuje wydać aż cztery gry. Są to ***Dominion*** (RTS), ***Doppleganger*** (także RTS), ***Anachronox*** (role-playing) i **Daikatana** (strzelanina 3D). Największe emocje budzi ten ostatni program, gdyż będzie pierwszą grą wykorzystującą engine ***Quake'a 2*** nie pochodzącą ze stajni ***Id Software***. Co więcej, **Daikatana**, która już teraz zapowiada się wyśmienicie, posiadać ma także bardzo rozbudowaną fabułę oraz pewne elementy z gier role-playing.

Akcja gry przenosi Cię w rok 2455, kiedy to wyprawa archeologiczna dr Toshiro Ibihary odkrywa w górze Fuji zaginiony, legendarny miecz - Daikatanę. Znalazca skarbu zabiera go do swojego domu w Tokyo po to tylko, by ponieść śmierć z rąk swego asystenta, dra Jarreda Benedicta. Kradnie on miecz, a następnie korzystając z jego tajemnych mocy cofa się w czasie do roku 2030. Przywłaszcza sobie miano odkrywcy leku przeciwko AIDS, a za zebrane pieniądze buduje potężną twierdzę, w której chowa swój skarb.

Jako Hiro Miyamoto, ekspert w dziedzinie japońskiej sztuki wojennej, a zarazem uczeń doktora Ibihary, ruszasz w pościg za mordercą. Towarzyszy Ci córka doktora - Mikiko oraz Superfly John, potężnie zbudowany Afroamerykanin. Razem badacie twierdzę Benedicta, odnajdujecie miecz, po czym rozpoczyna się szalona podróż w czasie. Nie wiedząc, w jaki sposób należy posługiwać się Daikataną trafiasz najpierw do starożytnej Grecji, później do średniowiecznej Norwegii, ostatni etap gry prowadzi Cię zaś do zniszczonego trzęsieniem ziemii San Francisco.

Choć na swej drodze spotkasz aż 64 różne potwory, nie masz się czego bać. Twój arsenał liczy sobie ponad 30 rodzajów broni, a ponadto masz przecież swoich towarzyszy, którzy będą Ci służyć pomocą zarówno w walce, jak i przy rozwiązywaniu różnych zagadek. Możesz z nimi rozmawiać, wydawać im polecenia, nawet żartować - słowem, powinieneś czuć się, jak w zgranej rolplejowej drużynie. Gdy zaś ukończysz wyprawę, możesz zagrać jeszcze raz, tyle tylko, iż tym razem wcielisz się w postać jednego ze swoich dotychczasowych pomocników. Chylę czoło przed umysłem, który wpadł na ten pomysł i tym samym wydłużył okres przydatności programu do spożycia. Aby zaś jeszcze bardziej urozmaicić zabawę, twórcy gry wprowadzili do niej punkty doświadczenia. Zdobywasz je zabijając swoich wrogów, przy czym jedynym wyjątkiem od tej zasady jest sytuacja, w której walczysz Daikataną. Punkty doświadczenia otrzymuje wówczas miecz, dzięki czemu z wolna uwidaczniają się jego kolejne, ukryte moce.

Daikatana miała ukazać się już w ubiegłym miesiącu, jednak prace związane z przestawieniem gry z napędu ***Quake*** na ***Quake 2*** spowodowały, iż data premiery uległa przesunięciu. Niestety nie podano nowego terminu, jedyne zatem co możemy zrobić, to czekać cierpliwie.

WARCRAFT ADVENTURES

Producent: Blizzard Entertainment PC

Choć tworzenie gry przygodowej na bazie strategii czasu rzeczywistego to dość karkolomne przedsięwzięcie, twórcy **Warcraft Adventures: Lord of the Clans** są przekonani, iż odniosą sukces. Na ich korzyść przemawia bowiem wyśmienita, komiksowa grafika, ciekawa fabuła oraz bardzo prosty interfejs gry, przy którym nie sposób się zgubić.

Akcja **Warcraft Adventures** zaczyna się krótko po wydarzeniach przedstawionych w ***Beyond the Dark Portal***. Główny bohater gry, Thrall, to wychowany przez człowieka ork, który całe życie słyszał, iż jego rasa musi służyć ludziom. Gdy w końcu zbuntował się przeciwko dyktatorskim zapędom swojego przybranego ojca, powędrował do więzienia. Tam wraz z kilkoma innymi orkami czeka na śmierć. Reszta fabuły okryta jest mgłą tajemnicy, choć nic się chyba nie stanie, jeśli powiem, iż z Twoją osobą związana jest przyszłość całego klanu orków.

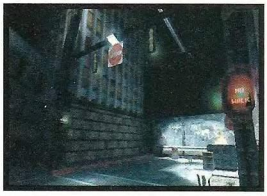
W czasie zabawy odwiedzisz ponad 60 bajecznie kolorowych lokacji i będziesz mógł pogadać z 70 postaciami różnych kształtów i wymiarów: orkami, krasnoludami, ludźmi i elfami. Aby utrzymać spójność akcji, przygotowano ponad 20 rysowanych ręcznie sekwencji filmowych, nad którymi męczyło się ponad 100 rysowników z Petersburga. Rezultat ich pracy jest wyśmienity i na moje oko może konkurować z produkcją Disney'a. To samo można zresztą powiedzieć o samej grze, na którą „zużyto" ponad 40000 klatek animacji.

Do Polski **Warcraft Adventures** ma trafić w trzecim kwartale tego roku, przy czym, uwaga, wydany będzie z polską ścieżką dźwiękową. Po prostu wspaniale.

DUKE NUKEM FOREVER

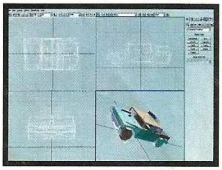
Wydawca: GT Interactive

Pytanie, które pewnie chodzi Ci teraz po głowie brzmi: dlaczego Duke ma korzystać z engine'u swojego największego rywala? Przecież twórca gry, firma ***3D Realms,*** jest w posiadaniu znacznie lepszego engine'u, który ma się znaleźć w zapowiadanej na koniec tego roku innej strzelaninie 3D zatytułowanej ***Prey***. Z odpowiedzią spieszy szef ***3D Realms***, George Broussard: „Engine ***Prey'a*** zaprojektowano z myślą o technologii 3D, takiej jaką w chwili obecnej dysponują karty z chipsetami 3Dfx lub Rendition. Przewidujemy, że dopiero pod koniec 1998 roku rynek komputerowy będzie na tyle nasycony akceleratorami 3D, by ***Prey*** mógł dobrze się sprzedać. **Duke**, jeśli miałby korzystać z tego samego engine'u, także pojawiłby się dopiero pod koniec tego roku, a wówczas konkurencja między obydwiema grami byłaby nieunikniona. Tego chcemy uniknąć. By zatem **Duke** mógł się ukazać już latem potrzebny był nam wydajny, sprawdzony w boju engine. Znaleźliśmy taki w ***Quake'u 2"***. Jakie to proste.



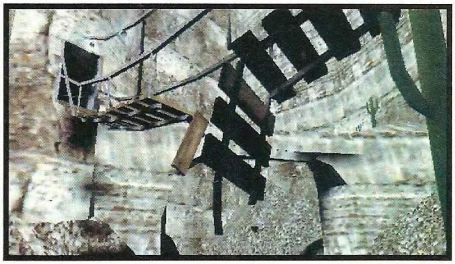
Spośród wszystkich postaci, jakie przewinęły się przez gry komputerowe tylko dwie: Lara Croft i Duke Nukem zdołały na trwale wspisać się do świadomości graczy. Po styczniowej premierze ***Tomb Raidera II*** o pięknej pani Croft jednak ucichło, podczas gdy Duke wciąż trzyma się bardzo dobrze. Dlaczego? To proste. Z dnia na dzień coraz bliżsi jesteśmy chwili, w której napędzany enginem ***Quake'a II*** zstąpi do nas **Dukem Nukem Forever** w całej swojej nowej duke-o-quake-owej krasie.

Idąc tropem swojego sławnego poprzednika, ***Duke Nukem Forever*** stawia na potężne uzbrojenie (na razie nieznane) oraz interaktywne środowisko gry. Wiszący most, spadające na głowę sufity, tańczące na scenie panienki - tego typu rzeczy możesz oczekiwać w trakcie gry. Wiadomo ponadto, iż rozgrywa się ona w Las Vegas i okolicach, w związku z czym możesz oczekiwać takich lokacji jak Wielki Kanion, czy Area 51.



Jeśli chodzi o budowę poszczególnych etapów gry, mają one przewyższać swą złożonością nawet dokonania poprzedniego ***Duke'a*** (a już tam myślałem nieraz o nici Ariadny). Ich projektanci - Allen Blum i Stephen Cole - są zarówno błyskotliwi, jak i bardzo cierpliwi, każdy z około 20 etapów gry na pewno czymś Cię zatem zaskoczy.

I to na razie wszystko. Jeśli dowiem się czegoś jeszcze (a dowiem) o naszej ulubionej grze, dam znać. Frakcja 3D wciąż żyje!



SEPTERRA CORE

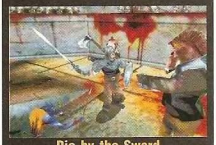
Wydawca: TopWare

Gry role-playing mają się coraz lepiej - do takiego wniosku można dojść patrząc na nowy program firmy **TopWare**, zatytułowany **Septerra Core**. Poczynając od przepięknej grafiki, a na ciekawej fabule kończąc, wszystko tutaj jest doskonałe, choć najbardziej spodobała mi się wizja planety, na której rozgrywa się akcja **SC**. Jej kontynenty tworzą siedem warstw (jeden nad drugim), zaś rdzeń globu wypełnia olbrzymi, żywy komputer, który steruje delikatną równowagą ekologiczną planety.

Fabuła gry dotyczy losów mieszkanki warstwy #2, której na imię Maya. Wyrusza ona w głąb planety, by ostrzec mieszkańców kolejnych warstw przed najazdem Wybrańców, władców pierwszego kontynentu. Postanowili oni dotrzeć do rdzenia planety, by zdobyć drzemiące tam moce, po drodze niszczą zaś

wszystko i wszystkich. W czasie swej wyprawy zwiedzisz ponad 200 lokacji, spotkasz 30 różnego rodzaju przeciwników oraz będziesz mógł pogadać (i nie tylko) z 18 NPCami, używając w tym celu 54000 nagranych wcześniej słów. Możesz też pobawić się magią, którą reprezentują tutaj specjalne Karty Losu. Łączysz je ze sobą w różnych kombinacjach, co pozwala „wyczarować" ponad 120 zaklęć.

GRY NA KTÓRE CZEKAMY



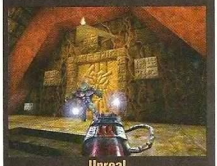
Die by the Sword

Forsaken

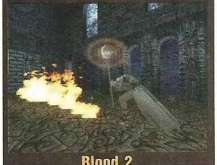
M.A.X 2

Prey

SiN



Unreal



Blood 2

V.O.T.E.R. GOLEM

Wydawca: Leryx Longsoft PC

Po sukcesie, jaki odniosła gra ***Clash***, firma **Leryx Longsoft** prowadzi prace nad kolejną strategią. Także i tym razem będzie się ona rozgrywać się w systemie turowym, choć już nie w przeszłości, lecz w dalekiej przyszłości, i nie na lądzie, lecz na morzu i w powietrzu. **V.O.T.E.R. Golem**, bo taki jest tytuł nowego programu, prócz tradycyjnej rozgrywki z komputerem oferować ma także możliwość gry poprzez internet. Dodatkową atrakcją będzie generator plansz, dzięki któremu każda kampania ma stanowić dla gracza zupełnie nowe doświadczenie.

Na rozgrywką wpływ wywierać będzie stan morza, jako że uzależnione zostanie od niego celowanie i używanie niektórych pojazdów (utrudnione a czasami wręcz niemożliwe). Walka prowadzona będzie nie tylko pomiędzy klasycznymi okrętami żaglowym, lecz także pojazdami podwodnymi - dziełem Twoich ciężko pracujących naukowców.

Leryx Longsoft planuje wydanie programu **V.O.T.E.R. Golem** na przełomie roku. Jego dystrybucją zajmie się firma **Optimus S.A.**

Woderman

THE OPERATIONAL ART OF WAR

Wydawca: Empire Interactive PC

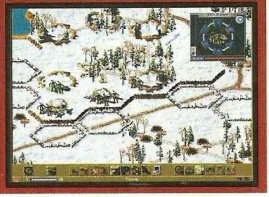
Jeśli czujesz się strategiem z krwi i gości, zaś Twoją ulubioną muzyką jest chrzęst gąsienic czołgów, **The Operational Art of War** może być czymś w sam raz dla Ciebie. Twórca gry, firma **Empire Interactive**, to znany twórca „historycznych" strategii, zaś jej producent, **Norm Koger**, ma na koncie takie tytuły jak **Age of Rifles**, **Tanks i Red Lightning**. Połączenie takich dwóch talentów zaowocowało grą strategiczną, której akcja obejmuje okres od 1939 do 1955 roku, zaś Ty sam możesz dowodzić tak pojedynczą kompanią (120 ludzi), jak i całym korpusem (40000 wraz ze sprzętem).

Poza historycznymi bitwami, które rozegrały się w czasie II wojny światowej oraz konfliktu koreańskiego, czekają na Ciebie także hipotetyczne scenariusze: Patton kontra Rosjanie, wojna o Berlin, czy Nato kontra Układ Warszawski. W sumie daje to 12 scenariuszy, w których pojedynczy hex może obejmować teren od 2,5 mili do 25 mil. Myślę, że tak duża elastyczność gry połączona z wysokiej klasy grafiką oraz bardzo dobrą inteligencją komputera jest gwarancją świetnej zabawy. Dołącz jeszcze do tego edytor misji, a otrzymany wynik powinien być jasny dla każdego miłośnika wojennej strategii.

EASTERN FRONT MISSION PACK

Wydawca: Empire Interactive PC

Eastern Front nie przypadł nam specjalnie do gustu (ŚGK 2/98), nie znaczy to jednak, iż innym też się nie podobał. Przeciwnie, wielu ludzi kocha tę grę i specjalnie dla nich firma **Empire Interactive** przyszykowała pakiet nowych misji. **Eastern Front Mission Pack 1** zawiera siedem nowych kampanii, ponad 50 bitew i 6 nowych narodowości biorących udział w walce. Tak, Polacy też są. Z co bardziej interesujących wydarzeń przedstawionych w grze warto wymienić polski Wrzesień, oblężenie Odessy, operację Uranus oraz wojnę w Finlandi. Jednym słowem masz kolejną szansę, by zmienić bieg historii.



SENTINEL RETURNS

Wydawca: Psygnosis

PC

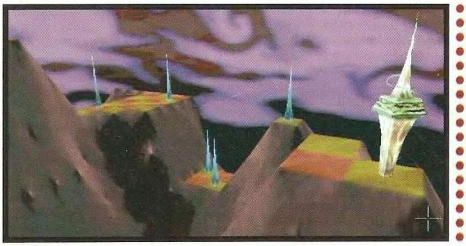
Dawno temu, w roku 1985, Geoff Crammond stworzył niezwykłą grę. ***Sentinel*** rozgrywał się na wielkiej, pokrytej „szachownicą" planszy, poprzecinanej wzniesieniami i dolinami, na której od czasu do czasu można też było zobaczyć pseudodrzewa i kamienie. Nad tym wszystkim górował Sentinel, nieruchomy, kamienny blok wysysający energię z wszystkiego, co żywe. Twoim celem było zabicie go.

Wystarczyło go dotknąć, by zniknął, najpierw jednak musiałeś się do niego dostać, unikając przy tym wysyłanego przezeń zabójczego promienia światła. Przeszkodą w wykonaniu zadania był także ograniczony zapas energii potrzebnej Ci do wykonania najmniejszego nawet ruchu. Uważnie licząc, bacząc, by nie dać się złapać z wolna posuwałeś się naprzód.

Ten sam cel przyświeca Ci w **Sentinel Returns** - podkradasz się

do Sentinela, a gdy go unicestwisz, rozpoczynasz kolejny etap gry. Zupełnia nowa jest wizualna i dźwiękowa oprawa programu. Zamiast stałego wzorca planszy, jak to było przed 13 laty, masz teraz aż pięć różnych scenografi opartych na żywiołach ognia, powietrza, ziemi i wody. Także dźwięk jest lepszy, a raczej należałoby powiedzieć „przestrzenny". Posługując się samym tylko słuchem, możesz bowiem stwierdzić, gdzie w danej chwili znajduje się Twój wróg.

Sentinel Returns oferuje opcję gry w sieci, co jest o tyle interesujące, że nie mogę sobie wyobrazić, na czym dokładnie ma ona polegać. Włączyłem sieciowe demo gry, ale niestety nie udało mi się wpaść na trop rządzących nią zasad. Trudno, poczekam na pełną wersję programu, który ma się ukazać jesienią tego roku nakładem firmy **CD Projek**t.



REFLUX

IPS Computer Group

PC

Strategie czasu rzeczywistego mają to do siebie, iż zawsze oferują Ci pewien ograniczony zestaw jednostek. **Reflux**, nowa gra firmy **Metropolis**, podchodzi do tego zagadnienia w nieco inny sposób. Zamiast gotowych oddziałów dostajesz do ręki olbrzymi zbiór części zamiennych, z których sam możesz składać nowe jednostki. Z samych tylko części „podstawowych", tzn.: nóg i korpusów zbudować można 512 różnych jednostek, jeśli zaś wyposażysz je w dodatkowe elementy (które okryte są na razie mgłą tajemnicy) liczba ta wzrasta do kilku tysięcy.

Z innych atrakcji gry wymienić trzeba zupełnie nowe podejście do zagadnienia surowców (gdy tracisz jednostkę, pieniądze w nią zainwestowane wracają do Twojej kasy) oraz wspaniałą scenerię, w której przyjdzie Ci toczyć boje.

Na koniec dodam, iż mieliśmy ostatnio okazję pograć w demo **Refluxa**, które w rzeczy samej wywarło na nas bardzo dobre wrażenie. Czekamy.

FINAL FANTASY VII

Wydawca: Eidos Interactive

PC

Quake 2 rozszedł się już w liczbie ponad 850 tysięcy egzemplarzy, co choć jest przyzwoitym wynikiem, nijak ma się do 3,2 milionów sprzedanych kopii **Final Fantasy VII** - największego jak dotąd hitu Sony Playstation.

FF VII to gra role-playing, w której walczą ze sobą dwie potęgi. Pierwsza to Shinra Inc. - potężna i z gruntu zła korporacja, która odkryła nie-

dawno, w jaki sposób może opanować cały wszechświat. Drugą stronę konfliktu reprezentuje organizacja zwana Avalanche, o której wiadomo tylko tyle, iż przeciwstawia się planom Shinra Inc. Ty, Cloud Strife, 21 letni najemnik bez pracy, leczysz właśnie rany z jakiegoś wypadku, kiedy to dowiadujesz się o toczącej się wojnie. Rzecz jasna, stajesz po stronie sił dobra i zaczynasz swą przygodę.

Final Fantasy VII ma wiele zalet: rozbudowaną fabułę (z elementami romansu), mnóstwo zagadek, bogactwo postaci, prosty w obsłudze interfejs, wspaniałe sekwencje walki oraz odjazdową grafikę, stylem nawiązującą do

kanonu Anime. Barwna i obfitująca w efekty świetlne, będzie ona jeszcze lepsza od tego, co oferowało Sony Playstation. Super.

Windows 98 za rogiem

Data premiery Windows 98 ustalona została na 25 czerwca. Czyż to nie wspaniała nowina? A tak przy okazji, w czasie publicznej prezentacji Win 98 system zawiesił się, wystawiając Billa Gatesa na kpiny ze strony sześciotysięcznej publiczności i zgromadzonych na sali dziennikarzy. Cóż, nikt nie jest doskonały, nawet B... Microsoft.

Oddajcie co nasze

W marcowym numerze ŚGK podaliśmy, iż wydawcą Riot: Mobile Armor firmy Monolith będzie nie kto inny, lecz sam Microsoft. Cofamy te słowa. Jak się dowiedzieliśmy, Monolith wykupił od Microsoftu zarówno prawa do gry, jak i użytego w niej engine'u zwanego DirectEngine... po czym zmienił jego nazwę na LithTech Engine. Co kraj, to obyczaj.

Do lata

Od czasu swej premiery 9 grudnia, Quake 2 sprzedany został w ponad 850000 egzemplarzy, do lata ma zaś osiągnąć okrągły milion. Być może interesująca wyda Ci się także wiadomość, iż firma Id Software dogadała się z Activision co do dystrybucji Quake'a 3. Program oparty będzie na zupełnie nowym enginie, który bez akcelera tora 3D niestety już nie ruszy.

iF-22 v.5.0

Bynajmniej nie jest to żaden sekretny kod, ani też oznaczenie nowej generacji kosiarki do trawy, lecz tytuł poprawionej i poszerzonej wersji iF-22, symulacji lotniczej wydanej jakiś czas temu przez firmę Interactive Magic.

Gra oferuje lepszą sztuczną inteligencję przeciwnika, poprawioną grafikę, wirtualny kokpit i scenografię z dwóch poprzednich wydań gry wsadzoną do jednego pudełka.

DIABLO 2

Wydawca: Blizzard Entertainment

Choć od premiery ***Diablo*** minął już rok i kilka miesięcy, wciąż jest to jeden z najpopularniejszych internetowych sposobów spędzania wolnego czasu. Gra nadal się podoba, wciąż świetnie nadaje się do zawiązywania przyjaźni online, a wsparta przez wydany niedawno mission pack - Hellfire - znów przyciąga uwagę graczy nie zrzeszonych w sieci. Choć wszystko to brzmi pięknie, nic jednak nie zatrzyma upływu czasu. A prawda jest taka, iż ***Diablo*** starzeje się i ani kolejne mission packi, ani nawet najlepsza maseczka z ogórków nie uratują go przed śmiercią pod zwałami nowych gier.

Zdając sobie z tego sprawę, **Blizzard** już zawczasu rozpoczął prace nad **Diablo 2**. Ogólne zasady gry mają pozostać niezmienione - utrzymany zostanie sposób ukazania akcji z góry i nieco z boku, nadal będziesz miał też swobodę wyboru jednej z kilku dostępnych postaci. Po staremu będziesz także zdobywał punkty doświadczenia, które zaprowadzą Cię na coraz wyższe poziomy wtajemniczenia. Rzecz jasna nie zapomniano o walce. Ma ona być takim samym radosnym doświadczeniem, jak poprzednim razem, myślę zatem, że już teraz można liczyć na wielu spragnionych wirtualnej krwi graczy.

Fabuła **Diablo 2** podzielona została na cztery „akty", z których każdy obejmuje jedno miasto wraz przylegającymi doń terenami oraz znajdujące się pod nim lochy. Zważywszy na to, iż pojedynczy „akt" ma powierzchnię równą całemu ***Diablo*** numer jeden, możesz sobie wyobrazić jak olbrzymi teren obejmuje **Diablo 2**. Jest ono po prostu olbrzymie i chyba tylko nadzieja odkrycia planów Diablo, Twojego głównego oponenta, może Cię zachęcić do dalszej walki. Co się zaś tyczy owych planów, są one dość zawiłe i obejmują między innymi uwolnienie braci Diablo - Baala i Mephisto. Trójka ta połączywszy się może utworzyć wielki Triumwirat Zła, a wówczas biada nam, ludziom. Tylko nowe postacie **Diablo 2** będą w stanie poradzić sobie z tym przeciwnikiem. Wśród nich jest dwoje „magów" (różnią się oni między sobą rodzajem specjalizacji), dwóch wojowników oraz postać łącząca w sobie cechy obydwu tych zawodów. Jak na razie wiemy, iż taka na przykład amazonka potrafi posługiwać się łukiem i włócznią, przy czym od gracza zależy już, w której z tych broni będzie się ona specjalizować.

Akcja gry zaczyna się w położonym w górach klasztorze Sióstr Niewidomego Oka. Został on opanowany przez Andariel, najsilniejszego z pomniejszych demonów, któremu rzecz jasna musisz się przeciwstawić (albo zamieni on wszystkich mieszkańców klasztoru w sługi Zła). Po uporaniu się z nim, czeka Cię następny „akt", który rozgrywka się na Wschodzie.

Diablo I krytykowany był za to, iż w niewielkim tylko stopniu spełniał kryteria gry role-playing. **Diablo II** poprawia błędy poprzednika między innymi poprzez wzbogacenie miast różnymi animacjami (znikną w końcu ohydne, nieruchome

OMIKRON

Wydawca: Eidos Interactive

Położone w innym wymiarze miasto Omikron jest sceną, na której rozgrywa się akcja planowanej na jesień tego roku nowej gry firmy **Eidos Interactive**, zatytułowanej **Omikron**. Choć trudno na razie powiedzieć coś dokładniej o fabule gry, wiemy, iż będziesz mógł się w niej zupełnie swobodnie poruszać korzystając tak z własnych nóg, jak i różnych pojazdów. Gdy dojdzie do walki wręcz, zobaczysz wspaniale wykonane uderzenia i bloki swej postaci, co jest zasługą techniki motion capture oraz kilku prawdziwych mistrzów sztuk walki, którzy zgodzili się wziąć udział w „sesji zdjęciowej".

Mając pełną swobodę ruchu możesz rozmawiać z różnymi ludźmi, rozwiązywać zagadki, prowadzić różne pojazdy oraz walczyć wręcz i strzelać z broni laserowej. Gdy zginiesz, gra się bynajmniej nie kończy. Pierwsza osoba, która dotknie Twoje (stygnące) ciało natychmiast zostanie Ci podporządkowana i zabawa toczy się dalej! Oznacza to, iż w czasie gry możesz funkcjonować jako różne postacie, co choć korzystne dla Ciebie (grasz dalej), niesie też ze sobą sporo problemów - musisz na przykład od nowa poznawać słabości swojego bohatera. Pomysł intrygujący, ciekawe czy się sprawdzi?

rzeki) oraz zwiększenie roli NPC-ów. W zamian za pieniądze lub wykonanie jakiegoś zadania, będą oni uczyć Cię nowych technik walki i rzucania zaklęć, Ty sam będziesz zaś mógł najmować ich jako zbrojną pomoc, która z pewnością przyda Ci się w podziemiach. Także miasta skorzystają z większej ilości NPCów chociażby o tyle, że nie będziesz już oglądał zupełnie pustych ulic.

Diablo 2 ma się ukazać nie wcześniej niż zimą tego roku, myślę zatem, iż będziemy mieli jeszcze okazję, by przedstawić inne aspekty tej gry. Możesz być przy tym pewien, iż **Diablo 2** na pewno trafi do Polski gdyż oświadczenie na ten temat wydała już firma **CD Projekt.**

BAJKI

PC

Leryx Longsoft Multimedia PC

Leryx Longsoft to jedna z prężniej funkcjonujących firm na polskim rynku komputerowym. Od niedawna działa jej nowa gałąź - **Leryx Longsoft Multimedia** - zajmująca się produkcją bajek dla dzieci. Aktualnie prowadzi ona prace nad dwoma produktami : Złotą Kaczką i Orlim Gniazdem.

Programy te oparte są o klasyczną animację 2D znaną z kreskówek telewizyjnych. Cała strona graficzna została przygotowana dokładnie tak, jak tworzony jest film animowany. Wszystko zostało narysowane ręcznie i „przeniesione" klatka po klatce do komputera. Prócz opowieści na krążku w filmowej formie znajdą się również krzyżówki, kolorowanki i puzzle, że nie wspomnę o słowniku tłumaczącym dziecion trudniejsze słowa występujące w bajce. Dodatkową atrakcją będzie niewątpliwie głos lektora. Jest nim sam Jan Kobuszewski, który wykonuje także piosenkę.

Premiera obydwu bajek przewidywana jest na Dzień Dziecka, czyli 1 czerwca.

Woderman

iF/A-18E

PC

Wydawca: Interactive Magic PC

Po sukcesie ***iF-22*** firma **Interactive Magic** szykuje do lotu kolejną symulację. **iF/A-18E Carrier Strike Fighter** sadza Cię za sterami myśliwca Super Hornet, który ma wprowadzić US Navy w 21. wiek. Program dysponuje znanym z ***iF-22*** generatorem misji TALON, oraz systemem DEMON który, bazując na danych zebranych przez satelity, na bieżąco tworzy obraz powierzchni zie-

mi. Inną atrakcją jest wirtualny i w pełni funkcjonalny kokpit poprzez który, z pomocą myszki, możesz sterować samolotem. Jest to bardzo śmiały pomysł, który jednak nie każdemu może przypaść do gustu. Dla nich pozostawiono tradycyjne skróty klawiszowe oraz możliwość gry joystickiem.

NAPALM: THE CRIMSON CRISIS

WIOSNA

Wydawca: ClickBOOM

Firma **ClickBOOM** znana jest ze świetnej jakości swych gier. To ona dała posiadaczom Amigi ***Mysta*** i ***Quake'a***, ona też zamierza zaoferować nam strategię czasu rzeczywistego, która będzie mogła równać się z takimi pecetowymi hitami, jak ***Red Alert*** i ***Command & Conquer***. **Napalm: The Crimson Crisis**, bo tak brzmi jej nazwa, rozgrywa się w niedalekiej przyszłości, kiedy to armia zbudowanych przez człowieka robotów wypowiada mu posłuszeństwo. Obydwie strony dysponują szerokim wachlarzem jednostek - od zwykłych żołnierzy poczynając, a na czołgach i helikopterach kończąc; obydwie też potrzebują do ich produkcji paliwo, które jest tutaj głównym źródłem gotówki.

W **N:TCC** grać można tak z komputerem, jak i po sieci, przy czym w obydwu przypadkach będziesz mógł podziwiać wspaniałą grafikę i równie dobrą oprawę dźwiękową. Możliwość ustalania rozdzielczości, w której chcesz grać też się przyda zwłaszcza, że wielu graczy wciąż dysponuje procesorem 030. Przewidziany dla niego tryb to 320x200, choć możesz też spróbować wyższych rozdzielczości (ale to już na własną odpowiedzialność).

StarCraft

Blizzard Entertainment to jeden z czołowych producentów strategii czasu rzeczywistego. Być może zabrzmi to dziwnie, ale swą sławę zawdzięcza on jednemu tylko programowi. Z pewnością go znasz - to ***Warcraft II***. Kilka lat temu zauroczył nas bogactwem oddziałów, wysokiej klasy grafiką, oraz wspaniałą grywalnością tak w pojedynkę, jak i w sieciowym towarzystwie.

Czas, jak wiadomo, płynie bezustannie i jasne stało się, iż **Blizzard** musi pomyśleć o czymś nowym, jeśli chce zachować swój status lidera. Informacja, iż tym „czymś" będzie **StarCraft** znana była już od dawna (patrz ŚGK 12/96). Wszyscy zastanawiali się tylko, czy gra spełni oczekiwania. Cóż, okres niepewności zakończył się 10 kwietnia, kiedy to **StarCraft** miał swoją światową, a także polską premierę. Teraz mogę śmiało powiedzieć to, co przyszło mi do głowy już dwa miesiące temu, kiedy grałem w przedpremierową wersję gry. Otóż **StarCraft** to najciekawsza, najlepiej dopracowana i najbardziej wciągająca strategia czasu rzeczywistego, jaką kiedykolwiek miałem przyjemność widzieć. I możesz mi wierzyć, iż nie ma w tym stwierdzeniu ani krzty przesady.

Trójka wspaniałych

Główną atrakcją gry są występujące w niej trzy rasy: Terranie, Zergowie i Protossi. Mają one ze sobą tylko dwa punkty wspólne - wszystkie potrzebują do rozwoju kryształów i gazu Vespene, wszystkie też mogą rozwijać swoje zdolności za sprawą kolejnych upgrade'ów - po za tym różnią się od siebie tak, jak człowiek różni się od wirusa grypy. Każda z nich posiada charakterystyczne tylko dla siebie budynki, oddziały i umiejętności, każda ma oryginalny i niepowtarzalny wygląd, w końcu każda rozwija się w sobie tylko właściwy sposób. Rzecz jasna musisz go poznać, aby skutecznie grać, to zaś oznacza, iż czeka Cię nauka trzech całkowicie odmiennych stylów prowadzenia wojny. Ponieważ w dużej mierze stanowi to o atrakcyjności gry, pozwól, że tę kwestię omówię nieco szerzej.

Terranie

Terranie (to my) dysponują skutecznymi środkami obrony i ataku. To, oraz fakt, iż intuicyjnie wyczuwasz, jaką rolę pełnią poszczególne budynki i oddziały czyni z Ziemian wymarzoną rasę dla początkujących graczy. Masz tu kosmicznych marines, olbrzymie mechaniczne roboty, oraz czołgi, które za naciśnięciem klawisza mogą przemienić się w stacjonarne baterie artylerii. Równie łatwo rozpoznać bydynki Ziemian. Koszary, rafineria, fabryka, port kosmiczny, bunkry - nie ma tu miejsca na wątpliwości co do przeznaczenia tych instalacji. Nie oznacza to jednak, iż Terranie nie mogą Cię czymś zaskoczyć. W ich posiadaniu znajdują się szybkie, lekko opancerzone skutery, które po dokonaniu odpowiedniego upgrade'u uzbrojone zostają w samonaprowadzające się miny. Zakopują się one w ziemi i czekają na okazję. Gdy w pobliżu znajdzie się oddział wroga, miny biegną w jego kierunku i z potężną siłą wybuchają. Inną atrakcją Terran są komandosi, a raczej Duchy, bo taką nazwę noszą te wyspecjalizowane oddziały zabójców. Potrafią one stać się niewidzialne, unieruchomić dowolny pojazd mechaniczny, a nade wszystko przeprowadzić atak nuklearny. Ot, najpierw na wskazanym przez Ducha budynku pojawia się mała czerwona kropka, a po chwili ląduje na nim wystrzelona z bazy Ziemian rakieta. Jest to potężna broń, którą możesz stosować z precyzją skalpela. Także obrona Ziemian dysponuje kilkoma niezłymi gadżetami. Po pierwsze większość „naszych" budynków potrafi latać, co jest najprostszą formą obrony w obliczu ataku naziemnego. Bunkry i baterie rakiet ziemia-powietrze również są bardzo skuteczne, choć największe wrażenie robi salwa artylerii lądująca w samym środku nacierających hord wroga - pozostaje po nich tylko marmolada.

Protossi

Protossi to rasa stechnicyzowana nawet bardziej od Ziemian, a co więcej, dysponująca wielkimi mocami psionicznymi. W rzeczy samej, są owe moce w kulturze Protossów tak wszechobecne, że nawet budynki ich bazy muszą być zasilane poprzez specjalne przekaźniki mocy Psi. Inną ciekawą cechą Protossów jest fakt, iż nie budują oni swoich konstrukcji, lecz teleportują je wprost ze swojego świata macierzystego. Zaletą tego systemu jest to, iż pojedyncza sonda może w mgnieniu oka sama „wybudować" całą bazę. Wystarczy, że pozaznacza miejsca, w których mają się pojawić wybrane instalacje, a już po chwili wszystko będzie gotowe. Inną charakterystyczną cechą Protossów są tarcze obronne chroniące wojowników i budynki. Mają one zdolność regeneracji, co sprawia, że zniszczenie chronionych przez nie obiektów jest bardzo trudne. Jeśli chodzi o siły ofensywne, do gustu najbardziej przypadli mi Archonowie, chronieni wyjątkowo potężnymi tarczami wojownicy, którzy powstają z połączenia dwóch innych postaci - Templarów. Na uwagę zasługuje także lotniskowiec (Carrier) przenoszący malutkie, acz bardzo skuteczne myśliwce oraz Arbiter, jednostka transportowa, który w mgnieniu oka potrafi teleportować do siebie wskazane oddziały lądowe. Olbrzymie znaczenie na polu bitwy mają także psioniczne „czary" Protossów: Sztorm Psioniczny, Pole Zastoju i

Halucynacja. Dzięki nim możesz zniszczyć całe zgrupowania przeciwnika, unieruchmić jego oddziały lub też zmylić go widmowym obrazem własnych jednostek. Zdolności te, jak również wysoko zaawansowana technika Protossów, czynią z nich bardzo groźnych przeciwników. Jedyną ich wadą jest stosunkowo wysoka materiałochłonność produkcji, w rezultacie czego są oni raczej nieliczni w porównaniu ze swoimi przeciwnikami.

Zergowie

O ile Protossi znajdują się na samym szczycie rozwoju technologicznego, to u jego podnóży znajdziesz Zergów. W skład ich Roju (tzn. społeczeństwa) wchodzą różne gatunki kontrolowane przez Nadświadomość. Nie stosuje ona żadnej technologii w naszym tego słowa rozumieniu. Zamiast maszyn Zergowie używają mutacji, która pozwala im przemieniać się w coraz doskonalszych wojowników. Z podstawowej larwy powstają zatem trutnie, zerglingi, hydraliski, królowe i cała reszta wchodzących w skład Roju gatunków. Co więcej także „budynki" Zergów powstają na drodze mutacji. Są żywe, i tak jak wojownicy Zergów posiadają zdolność leczenia zniszczonych tkanek. Ta wrodzona zdolność regeneracji oraz umiejętność zakopywania się w ziemi czynią z Zergów rasę wyjątkowo trudną do wyplenienia. Nawet pojedyncza, ukryta larwa może bowiem dać początek nowemu Rojowi i, rzecz jasna, nowej wojnie. W tej Zergowie są zaś wyjątkowo skuteczni. Ich królowa potrafi na przykład zakazić ziemski statek dowodzenia zamieniając jego załogę w kontrolowane przez Nadświadomość żywe bomby. Także plugawiec (Defiler) jest niezwykle groźnym przeciwnikiem. Jego „zaklęcia": Ciemny Rój i Plaga potrafią załatwić najbardziej nawet wytrzymałych wrogów, a ponadto on sam może szybko zregenerować siły pożerając swoich braci (ohyda). Największą zaletą Zergów jest jednak wysokie tempo ich przyrostu naturalnego. Mnożą się jak króliki i z tego powodu są niezwykle groźni na początku gry, kiedy to Terranie i Protossi nie dysponują jeszcze należytą obroną. Wielu, zwłaszcza początkującym graczom wydaje się, iż jest to łatwa droga do zwycięstwa. Niestety przedziwny cykl rozwojowy Roju sprawia, iż kierowanie Zergami to zadanie wyjątkowo trudne i wymagające sporej praktyki.

Kampania dla każdego

Wiedząc z grubsza z kim masz do czynienia, możesz zastanowić się w co grać. Oferta **StarCrafta** obejmuje trzy kampanie, pojedyncze misje, edytor misji oraz multiplayera obejmującego sieć lokalną, modem, połączenie szeregowe oraz battle.net. Zdecydowanie najlepiej, przynajmniej na początku zabawy, prezentują się kampanie. W bezbolesny sposób wplatają do gry elementy niezwykle ciekawej fabuły, której rozwój możesz śledzić wysłuchując briefingów poprzedzających kolejne misje oraz oglądając krótkie, acz wyśmienicie zrealizowane sekwencje wideo. Dodatkową atrakcją kampanii są występujące w briefingach postaci, które później biorą udział w samej grze - walczą, rozmawiają ze sobą, a czasami także giną (co w wielu wypadkach kończy zabawę). Co się tyczy stawianych przed Tobą celów, są one bardzo zróżnicowane. Czasami wystarczy, że uda Ci się przeżyć, innym razem musisz kogoś odnaleźć, lub przenieść coś we wskazane miejsce, są też i takie misje, w których musisz po prostu wykosić całą konkurencję. Często zdarza się przy tym, iż walczysz przeciwko większej liczbie komputerowych graczy, którzy tak na marginesie mówiąc, są całkiem bystrzy. Na szczęście poziom trudności gry wzrasta w dość umiarkowanym tempie, co daje czas zarówno na naukę podstawowych strategii walki, jak i bardzo pomocnych skrótów klawiszowych.

Ukończenie kampanii którąkolwiek z ras daje sporo satysfakcji, a ponadto można to traktować jako swego rodzaju przepustkę do gry zespołowej, tudzież walki z komputerem w jednej z niezależnych misji. Są one o niebo trudniejsze i człowiek naprawdę musi dać z siebie wszystko, by wygrać choć jeden z ponad 60 dostępnych scenariuszy.

A wracając do głównego tematu... Siła **StarCrafta** bierze się nie tylko z różnorodności występujących w nim ras oraz bogactwa dostępnych scenariuszy, ale także z faktu, iż jest to gra dopracowana pod każdym, najdrobniejszym nawet szczegółem. Ot, prosty przykład. Gram już blisko 200 godzin, zarówno w pojedynkę, jak i w Battlenecie, a mimo to program nie zawiesił mi się jeszcze ani razu. Cud? Nie, raczej precyzja wykonania, która przejawia się zarówno w niezawodności gry (należałoby tu raczej mówić o „niezawieszalności"), wspaniałej oprawie wizualnej i dźwiękowej, jak i zachowaniu równowagi sił pomiędzy tak przecież odmiennymi rasami. **Blizzard** dołożył wszelkich starań, by długi okres testowy gry nie poszedł na marne i teraz wysiłek ten procentuje z nadwyżką.

Piękno przyrody przedstawionej

Strategie „real time" z dawien dawna szczyciły się bogactwem oprawy audiowizualnej, ale to, co oferuje **StarCraft**, bije całą dotychczasową konkurencję na głowę. Gra korzysta ze standardowej rozdzielczości 640x480, która w zupełności wystarcza do zachowania przejrzystego obrazu rozgrywki. Rzecz jasna, największą wizualną atrakcją jest wygląd poszczególnych ras. Cóż, wojownicy Terran prezentują się raczej przeciętnie. Kosmiczni marines, czołgi i goliaty przypominają fi-

Battle.net - czy warto w to grać

Battle.net to dołączony do **StarCrafta** program internetowy, który umożliwia darmową grę z ludźmi z całego świata. Jego urok polega na wyjątkowej prostocie obsługi. Dostępny wprost z menu gry, automatycznie wyszukuje najbliższy battlenetowy serwer oraz określa szybkość transferu danych. Dzięki temu od razu widzisz, z którymi graczami warto się łączyć, a z którymi nie.

Przed rozpoczęciem walki musisz wpisać imię, pod którym chcesz występować. Po chwili pojawisz się na liście graczy, obok zobaczysz zaś puste miejsce, które w miarę, jak odnosił będziesz kolejne zwycięstwa, zapełni się „gwiazdkami". Gdy takich gwiazdek będziesz miał pięć (przyznawanych zgodnie z zasadą: jedno zwycięstwo - pół gwiazdki), otrzymasz prawo wstępu do elitarnej klasy „ladderów" (z ang. drabina społeczna). Są to gracze, którzy osiągnęli najwyższy poziom wtajemniczenia i teraz walczą już tylko między sobą o tytuł najlepszego. Zanim jednak osiągniesz pułap „laddera", czeka Cię żmudna droga poprzez wiele „zwykłych" bitew. Różnią się one między sobą ukształtowaniem terenu, liczbą graczy (maks. 8) oraz warunkami zwycięstwa. Najczęściej chodzi o pozbycie się konkurencji, co możesz uczynić zarówno w walce jeden na jednego, jak i zjednoczony z kimś w sojuszu skierowanym przeciwko innemu graczowi/graczom. Dostępny jest także wariant „capture the flag" oraz bitwy, w których musisz zgromadzić jak największą liczby surowców lub zabić jak największą ilość wrogów w określonym limicie czasu. Moim ulubionym wariantem gry jest jednak „sudden death", w którym utrata jednego choćby budynku natychmiast wyłącza Cię z gry. Tu to dopiero trzeba mieć nerwy.

Na koniec ciekawostka. Każda oryginalna kopia **StarCrafta** opatrzona jest numerem seryjnym, który daje Ci prawo gry w Battlenecie. Jeśli system wykryje dwa identyczne numery, ten „fałszywy" zostaje wyłączony z gry. Ciekawe tylko, jak system rozpoznaje, który numer jest legalny, a który nie?

Moim zdaniem

Michał J. Adamczak

Jeszcze nie przebrzmiały echa dyskusji o reklamie robiącej wodę z mózgu i zmuszającej do uznawania tytułów średniej jakości za superprzeboje, a już mamy żywy przykład działania jej zgubnej siły. **StarCraft** to bez dwóch zdań gra wyrastająca ponad przeciętność RTS-ów, ale z pewnością nie na tyle, aby przyznawać jej niemal komplet maksymalnych ocen oraz najwyższe możliwe wyróżnienie - ŚGK POLECA. Rękami, nogami i najzajadlejszymi słowami argumentowałem, że **StarCraft** na takie honory nie zasługuje, ale zostałem przegłosowany i na otarcie łez została mi możliwość wyrażenia niniejszej opinii.

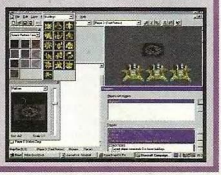
Jakie konkretnie zastrzeżenia mam do tej gry? Otóż, po pierwsze, uważam iż grafika ledwoledwo zasługuje na czwórkę, ze względu na niewykorzystane możliwości - choć gra posługuje się paletą szesnastu milionów kolorów, to na ekranie nijak tego nie widać; co gorsza, niejednokrotnie to, co widać, jest nieczytelne - figurki marines przypominają plamki, jakie muchy zostawiają na szybie, a jednostki przeciwnika częstokroć wyglądają jak malutkie krzaczki, a nie groźne potwory. Nie grafika jednak, a ocena pięciu gwiazdek przyznana grywalności **StarCrafta** bulwersuje mnie najbardziej. Gra ta nie stanowi ani przełomu, ani nawet jakiegoś znaczącego kroku naprzód w dziedzinie strategii zręcznościowych; w sposób twórczy eksploruje jedynie obszary już zbadane w ***Warcraftach, Red Alertach*** et consortes, stanowiąc jak gdyby syntezę zużytych już pomysłów, wzbogaconą o kilka nowych koncepcji (fabuła, trzy punkty widzenia). Nadal jednak jej istotą jest zgromadzenie jak największej ilości surowców i przetworzenie ich na siłę bojową w jak najkrótszym czasie, oby szybciej niż przeciwnik. A potem wszystko toczy się ścieżkami wytyczonymi już w czasach **Dune 2** - grupowanie jednostek i wysyłanie ich większymi bądź mniejszymi stadami na oddziały nieprzyjaciela w **StarCrafcie** niczym nie różni się od podobnych działań w innych grach tego typu.

Przyznaję, że gra może się podobać miłośnikom gatunku, ale jednocześnie uważam, że pienia zachwytu nad jej doskonałością są mocno przesadzone. **Starcraft** to RTS jak RTS, owszem - dobry, solidnie wykonany, ale żaden z niego megahit.

Dobre, bo sam robiłem

Podobnie jak było to w przypadku ***Warcrafta II,*** także i do **StarCrafta** dołączono edytor misji. Jest to bardzo wyrafinowany program, który pozwala tworzyć nie tylko pojedyncze misje, ale i całe kampanie. Masz tu wgląd we wszystkie rodzaje terenu, możesz zmieniać charakterystyki jednostek, używać nagranych przez siebie plików dźwiękowych, tworzyć własne intra i briefingi oraz kreować sytuacje specjalne, tak zwane triggery (z ang. cyngiel). Aby wyjaśnić ich działanie posłużę się przykładem. Twoja jednostka dociera do punktu X, a wtedy ni stąd ni zowąd dookoła niej pojawią się oddziały Protosów. To pułapka. Albo tak - jeden z Twoich herosów odnajduje swego przyjaciela, po czym przez pięć minut nudzą kogoś rozmową o tym, jak wspaniałą grą jest **StarCraft.** To Twój kaprys. Koniec przykładu.

Edytor jest relatywnie prosty w obsłudze i nawet przy pierwszym podejściu możesz stworzyć coś ciekawego. Profesjonalnie wykonany scenariusz wymaga trochę więcej wysiłku, aczkolwiek miło jest później zobaczyć, jak Twoje dzieło zyskuje uznanie battlenetowej braci.



gurki z Warhammera 4000, w związku z czym trudno uznać je za oryginalne. Równie pospolite są „nasze" budynki, aczkolwiek podobają mi się w nich różne drobne detale, jak obracające się wieżyczki, dymy wydobywające się z kominów, tudzież pył unoszący się przy lądowaniu budynków.

Sprawa wygląda zupełnie inaczej, gdy popatrzymy na Zergów. Wrażenie obcości tego gatunku jest niemal wyczuwalne, podobnie zresztą, jak przekonanie, iż patrzymy na wielki rój. Ot, wystarczy przeżyć najazd zerglingów i hydralisków na własną bazę, by w pełni podzielić ten pogląd. Największe wrażenie robią jednak „budynki" Zergów. Pulsują, poruszają odnogami, błyszczą i przepoczwarzają się - kokony z „Inwazji porywaczy ciał" to przy nich pestka. Nawet interfejs Zergów przypomina jakąś kostno-tkankową strukturę.

Na tym tle Protossi wypadają raczej blado, aczkolwiek i tak lepiej, niż Terranie. Budynki i jednostki Protosów mają najczęściej wrzecionowatowadzkie kształty (patrz Reaver), przy czym swego rodzaju wyjątkiem jest tu postać Archona. Otacza go intensywna, błękitna poświata będąca najwyraźniej emanacją drzemiących w nim potężnych sił psionicznych.

Jeśli chodzi o scenerię gry, tworzą ją kosmiczne platformy, dżungla, wulkany oraz szarobura pokrywa pyłów. Interesujący jest przy tym fakt, iż elementy dekoracyjne krajobrazu - na przykład drzewa - możesz wykorzystać jako naturalne osłony dla żołnierzy. Także ukształtowanie terenu odgrywa sporą rolę. Wysoko położone obszary są niewidoczne z dołu i tylko zwiad lotniczy lub piesza wycieczka na szczyt mogą powiedzieć Ci, co się tam kryje.

Co się tyczy oprawy dźwiękowej programu, dołączona do niego muzyka jest bardzo dobra, aczkolwiek ważniejsze od niej są odgłosy dochodzące z pola walki. Każda jednostka ma sobie tylko właściwe sygnały dźwiękowe, których warto się nauczyć, gdyż ułatwiają później ocenę sytuacji. Niektóre są przy tym całkiem zabawne. Dowódca krążownika Terran ma na przykład rosyjski akcent tak dobrze znany nam z ***Red Alerta***, operatorka transportowca przypomina zaś pilota Ferro z „Aliens". Równie interesujące są odgłosy Zergów, aczkolwiek mają one zupełnie inny charakter - dominują tu różnego rodzaju piski, pochrząkiwania, sapanie i ryki.

Wnioski

StarCraft jest grą po prostu wyśmienitą. Ma wszystko czego trzeba hitowi: grywalność, bogatą grafikę i dźwięk, szereg opcji sieciowych, wspa-

StarCraft 2 ?

W chwili obecnej czołówkę RTS-ów tworzą ***Total Annihilation***, ***Dark Reign*** oraz ***Age of Empires***. Są to wysokiej klasy gry, które na dobre zadomowiły się już w umysłach graczy, a co więcej, zapowiedziano już ich kontynuacje i/lub dodatkowe kampanie. Ciekawe, jak w tej trudnej sytuacji poradzi sobie **StarCraft**? Cóż, osobiście jestem optymistą. Myślę nawet, że za jakiś czas możemy spodziewać się drugiej części. Blizzard w każdym razie zostawił sobie otwartą furtkę na przyszłość - film kończący jedną z kampanii daje wyraźne wskazówki co do tego, iż walka będzie trwać nadal.

niały edytor misji. Choć nie wprowadza żadnych istotnych innowacji, jest pomnikiem kunsztu i dokładności swych twórców. Dopracowany w najdrobniejszych detalach i niezawodny, z pewnością zapewni Ci dziesiątki, a nawet setki godzin pierwszorzędnej zabawy.

Piotr Orcholski

PC
minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM, Windows 95

producent:
Blizzard Entertainment
wydawca:
Blizzard Entertainment
polski dystrybutor:
CD Projekt
cena: 165 zł

Moim zdaniem

Piotr Pieńkowski

Michał, jak widzę, nie przebiera w słowach, krytykując **StarCrafta** zajadle i bezlitośnie. Używa przy tym zabiegu, który równie dobrze można obrócić przeciw niemu, a mianowicie wyolbrzymia on i pomniejsza rzeczy, które posują mu do osądu. Mógłbym w swojej opinii uczynić to samo i na przykład powiedzieć, iż owszem, **StarCraft** ma tę drobną wadę, że postacie są troszkę za małe, ale przecież w pełni rekompensuje to fakt, że jest ich aż tyle rodzajów. I co? Zabrzmiało zupełnie inaczej, prawda? W dodatku ani na trochę nie skłamałem, bowiem ilość postaci w grze jest oszałamiająca, a w dodatku zachowano między nimi proporcje w sferze wielkości (te najmniejsze są właśnie dlatego takie małe, żeby te większe nie zajmowały pół ekranu).

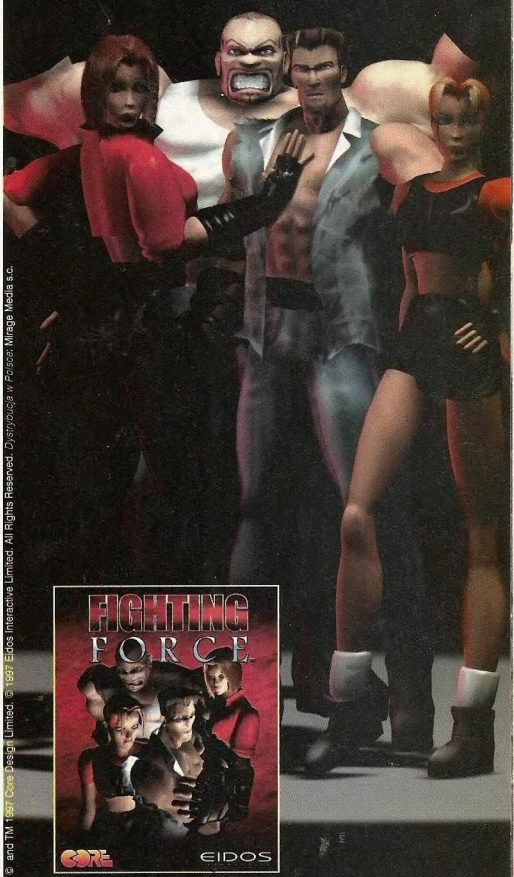
Pominę jednak tego rodzaju sztuczki i podejmę uczciwą walkę. Tak, przyznaję, że postacie mogły być wykonane lepiej, że są przez to trudno rozpoznawalne, a niektóre (głównie Zergowie) nawet ledwie widoczne (przy okazji wpadło mi do głowy pomysł, że **Blizzard** mógł tu skorzystać ze sztuczki, którą użył w ***Diablo***, a mianowicie umożliwić zbliżanie obrazu). Ale za to jak wygląda reszta, zwłaszcza teren, na którym toczy się ów bój. Coś takiego widziałem tylko w ***Age of Empires***, kiedy to dosłownie zaparło mi dech w piersiach. Poza tym, nota za grafikę nie jest nota maksymalną (właśnie z wyżej wymienionych powodów) i właściwie nie ma się o co kruszyć kopii.

Kolejny zarzut dotyczy innowacyjności. Nie twierdzę, że **StarCraft** jest przełomem, ale czy tylko przełomowe rzeczy zasługują na naszą uwagę. Czy jeździmy tylko samochodami pełnymi różnych nowinek technicznych, czy po prostu solidnymi. Zresztą to też jeszcze niedobre porównanie, bowiem **StarCraft** wykorzystuje wszystkie osiągnięcia, jakie tego rodzaju gry uzyskały, korzysta ze wszystkich pomysłów i rozwiązań, zgrabnie łącząc je w całość, jest po prostu w swojej klasie szczytem możliwości (może go pobić chyba tylko ***Dune 2000***) i już tylko z tego względu zasługuje na uznanie.

I ostatnia sprawa - grywalność. Tu już zupełnie nie zgodzę się z Michałem. Wiem, że nie przepada on za tego rodzaju grami, czego choćby dowodzi użyty przez niego ironiczny zwrot „strategie zręcznościowe", ale to jeszcze nie powód, aby kopać z takim zawzięciem. Gra ta z pewnością zachwyci każdego, kto lubi RTS-y, a w kilku miejscach wręcz zaskoczy. Świeżych pomysłów ułatwiających obsługę jest tu całkiem sporo, postaci i budynków jeszcze więcej, fabuła zaś to po prostu cudo. Praktycznie człowiek nie ma pojęcia, że gra... Tak, trochę się rozkliwiłem, ale jest to przecież naturalna reakcja na zjadliwość Michała. Mnie po prostu gra ta się podobała, podobnie jak większości redakcji. Nie pijemy przy tym, że gra jest doskonała, tylko że stanowi produkt finalny strategii czasu rzeczywistego, po którym RTS-y będą musiały wymyślić coś nowego, aby się sprzedać i że właśnie dlatego warta jest uwagi. To właśnie ma oznaczać i oznacza przyznany przez nas znaczek ŚGK POLECA.

MIRAGE

FIGHTING FORCE™



© and TM 1997 Core Design Limited. © 1997 Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media s.c.

www.eidosinteractive.com
www.mirage.com.pl

EIDOS
INTERACTIVE

REAH

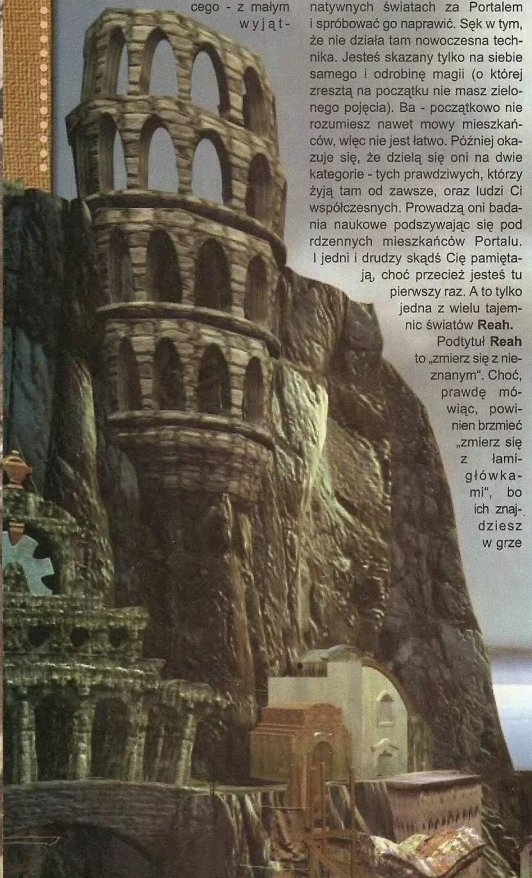
Zacznę od początku, czyli końcówki roku 1996. Wtedy to grupka ludzi z polskiej firmy **Avalon** pokazała światu swoją grę - ***A.D. 2044*** (pisaliśmy o niej w ŚGK 10/96). Teraz, po półtora roku prac, firma ta wydała nowy tytuł, podobny w swych założeniach do ***A.D. 2044***. Podobny, ale nie identyczny.

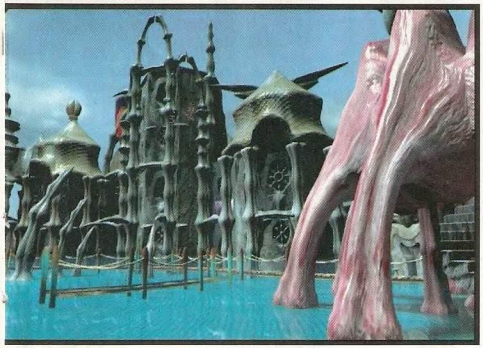
Tytułowa **Reah** to planeta, na której właściwie nie ma nic interesującego - z małym wyjątkiem. Ów wyjątek to tajemnicza konstrukcja zwana Portalem. Stanowi on bramę wiodącą do kilku alternatywnych światów, nic więc dziwnego, że przez lata trzymaną w tajemnicy. Jednak właśnie Ty masz szansę zostać pierwszym cywilem, który przekroczył jej próg. Możliwe, że również ostatnim, bowiem Portal zamyka się za Tobą, odcinając Cię od drogi powrotnej. Cóż, takie życie. Jedne, co Ci pozostaje, to rozejrzeć się po alternatywnych światach za Portalem i spróbować go naprawić. Sęk w tym, że nie działa tam nowoczesna technika. Jesteś skazany tylko na siebie samego i odrobinę magii (o której zresztą na początku nie masz zielonego pojęcia). Ba - początkowo nie rozumiesz nawet mowy mieszkańców, więc nie jest łatwo. Później okazuje się, że dzielą się oni na dwie kategorie - tych prawdziwych, którzy żyją tam od zawsze, oraz ludzi Ci współczesnych. Prowadzą oni badania naukowe podszywając się pod rdzennych mieszkańców Portalu. I jedni i drudzy skądś Cię pamiętają, choć przecież jesteś tu pierwszy raz. A to tylko jedna z wielu tajemnic światów **Reah**.

Podtytuł **Reah** to „zmierz się z nieznanym". Choć, prawdę mówiąc, powinien brzmieć „zmierz się z łamigłówkami", bo ich znajdziesz w grze najwięcej. Mimo, że **Reah** jest przygodówką i granie w nią polega na rozglądaniu się dookoła, rozmowach z napotkanymi ludźmi oraz odpowiednim wykorzystaniu zdobytych informacji, to rozwiązywanie różnego rodzaju układanek jest podstawą postępu akcji. Praktycznie co chwila jesteś zatrzymywany przez kolejną zagadkę logiczną blokującą przejście, unieruchamiającą windę lub zamykającą drzwi. Trzeba jednak przyznać, iż rzeczone zagadki nie są monotonne. Czasem polegają na wciskaniu odpowiednich przycisków, których znaczenie poznajesz z opowiadań mieszkańców lub ksiąg, innym razem są to proste zabawy logiczne, w których najważniejszą sprawą jest połapanie się w ich zasadach. Natrafisz też na takie, które działają na zasadzie „wskaż pasujący", czyli pokazywaniu obrazka, który pasuje do innych. Jest tego naprawdę sporo i, muszę uczciwie przyznać, wcale się nie nudzi. Duża zasługa w tym wyjątkowo trafnie dobranego poziomu trudności. Zagadki ani nie irytują swoją bezsensownością i niemożliwością rozwiązania, ani nie dają się pokonywać „z marszu".

Jedynym mankamentem przyjętej konwencji przygodówko-łamigłówki jest praktycznie stuprocentowa liniowość fabuły. Tu nie ma kilku sposobów rozwiązania jakiegoś problemu; tu wręcz trzeba po kolei wykonywać zadania, gdyż dopiero po rozwiązaniu jednego pojawia się kolejne.

Jeśli nie widziałeś nigdy ***A.D 2044*** to powinieneś wiedzieć, że granie w tę grę polegało na klikaniu na wybranym przedmiocie, drzwiach, itp. W zależności od tego, co się dawało z tym przedmiotem zrobić, odpowiednia animacja pokazywała przejście do innego pomieszczenia, podniesienie lub wykorzystanie przedmiotu. W **Reah** gra się identycznie. Różnica polega na znacznym powiększeniu okna z widokiem gry (zajmuje teraz prawie cały ekran) i uproszczeniu używania przedmiotów. Każdy zdobyty w **Reah** przedmiot pojawia się w pasku u dołu ekranu i przebywa tam aż do momentu gdy może być wykorzystany. A używa się niejako samoczynnie, bo po prostu rozświetla się po najechaniu kursorem myszy na miejsce, gdzie ma być użyty. Np. młotek (lub coś w tym rodzaju) ulega podświetleniu gdy napotkasz na swojej drodze gong. Tobie pozostaje tylko kliknąć. Odpada tak popularne w



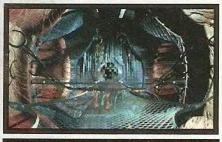


przygodówkach próbowanie wszystkiego na wszystkim. Niby to i dobrze, ale cały interfejs robi wrażenie przeznaczonego dla inteligentnych inaczej. Ale może właśnie o to chodzi.

Choć **Reah** z wirtualną rzeczywistością jako taką nie ma nic wspólnego, to jest doskonałym przykładem tego, co może kiedyś będzie można tak nazwać. Wszystkie lokacje w grze zostały wygenerowanie sztucznie za pomocą programów do raytracingu (3D Studio). Jednak, mimo że powstały „z niczego", to wyglądają bardzo realistycznie i zaskakują dbałością o szczegóły. Jeśli dodać do tego ogromną ilość animacji przy przechodzeniu między lokacjami, możliwość rozglądania się (choć tylko w wybranych miejscach) oraz mnóstwo „ożywiaczy", czyli ruchomych elementów tła, to wrażenie faktycznego przebywania w świecie **Reah** jest bardzo przekonujące.

Na koniec zostawiłem dość istotny szczegół. Reah wydany został na sześciu CD-kach. Tak duże gry to rzadkość. I choć ilość płytek zajmowanych przez grę nie oznacza automatycznie, że będzie się w nią dobrze grało, to w tym przypadku na szczęście pewnym jest, że kupując **Reah** dostajesz 6 płyt pełnych dobrej zabawy. Tym lepszej, że całkowicie polskiej.

Adam Gregrowicz



Przygodowa

PC

minimum:
Pentium 75, 16 MB RAM
CD-ROM x4, Windows 95
zalecane:
Pentium 133, 16 MB RAM
CD-ROM x8

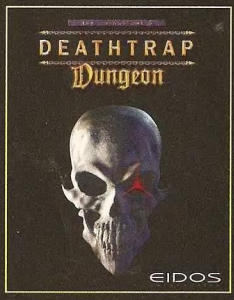
producent:
L.K. Avalon
wydawca:
L.K. Avalon
polski dystrybutor:
L.K. Avalon

cena: 139 zł

MIRAGE

IAN LIVINGSTONE'S

DEATHTRAP Dungeon



© 1997 EIDOS Interactive Limited. Deathtrap Dungeon™ is a registered trademark owned by Ian Livingstone and is used with permission. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media s.c.

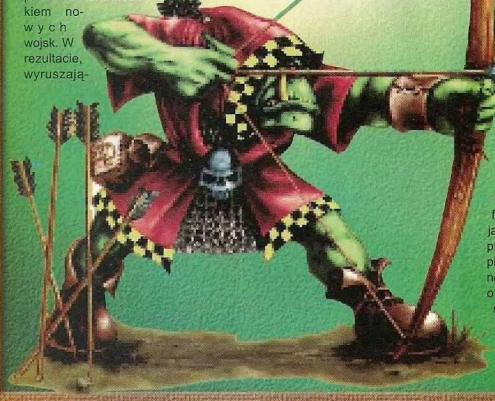
www.eidosinteractive.com
www.mirage.com.pl

EIDOS
INTERACTIVE

Warhammer: Dark Omen

Mniej więcej dwa lata temu na rynku gier pojawiła się pierwsza konwersja bitewnego ***Warhammera*** na komputer. Był to niezapomniany ***Warhammer: Shadow of the Horned Rat***. Jakiś czas potem zaczęły krążyć słuchy o kolejnej części przygód wojennych Morgana Bernhardta, głównego bohatera gry. Wreszcie ukazał się **Warhammer: Dark Omen**, stanowiący kontynuację przeboju sprzed dwóch lat.

Po ostatniej zwycięskiej wojnie Morgan powrócił w rodzinne strony, gdzie cieszył się zasłużoną chwałą. Po odpoczynku postanowił wrócić do rzemiosła najemnika. Dzięki sławie znakomitego wodza nie miał problemów z werbunkiem nowych wojsk. W rezultacie, wyruszają-



cemu w pole Morganowi towarzyszyły - prócz dotychczasowych oddziałów kawalerii i piechoty - również działom armatnim i grupa kuszników. Przed nimi wiele bitew, zdobyczy, a także kolejnych żołnierzy i magów różnych specjalności czekających po drodze na dołączenie do tak sławnego dowódcy.

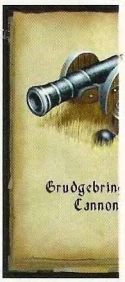
Warhammer: Dark Omen to, podobnie jak poprzednik, gra strategiczna czasu rzeczywistego, w której poszczególne bitwy zostały połączone odpowiednią fabułą. Jednak jest to trochę nietypowy RTS. Przede wszystkim, programiści pominęli zupełnie sprawę rozwoju ekonomicznego i produkcji wojsk. Jedyny wspólny mianownik z tradycyjnym RTS-em, to rozgrywanie bitwy w czasie rzeczywistym; o wiele bardziej jednak wciąga mnie walka w **Dark Omen**, niż na przykład w takim ***Starcrafcie***. Po pierwsze, warhammerowe starcia przygotowane są z uwzględnieniem realności pola bitwy. Drzewa, budynki, wzniesienia - wszystko to możesz wykorzystać w celu ukrycia wojsk lub polepszenia skuteczności ostrzału artylerii czy łuczników. Oczywiście, z tych samych atutów może korzystać przeciwnik. Po drugie, liczebność poszczególnych oddziałów zmienia się w zależności od strat poniesionych w poprzednich bitwach i środków przeznaczonych na ich uzupełnienie. Jedyną formą dochodu są zwycięskie starcia - każda zniszczona grupa wrogów pozostawia swoje sakiewki na pastwę zwycięzcy. Poza tym czasem można znaleźć na polu walki szkatułki złota. Jeśli przeciwnikowi uda się je zagarnąć, to po jego rozbiciu możesz odzyskać łup.

Kolejność bitew w kampanii jest z góry wyznaczona, masz jednak po drodze możliwości wyboru drogi, którą w danym momencie podążysz. Taki „skok w bok" daje najczęściej jakieś korzyści. Może to być nowy oddział, który przyłączy się na stałe do Twej armii, a zawsze będzie to dodatkowy dochód i kolejne punkty doświadczenia dla walczących jednostek. Wreszcie, przy okazji wypełniania dodatkowego zadania, możesz zdobyć jakiś istotny magiczny przedmiot. A jest ich po drodze wiele. Część otrzymasz od przyjaciół w podziękowaniach za pomoc, inne zdobędziesz na pobitych jednostkach wroga. Takie zdobycze mają różnorakie możliwości i zastosowania. Czasem jest to dodatkowy czar do wykorzystania przez używającą artefaktu postać. Może to być również jakaś specjalna ochrona, na przykład przed pociskami miotanymi przez przeciwników, czy też dająca odporność na czary. Warto zatem starać się o unicestwienie możliwie jak największej ilości wrogich jednostek, bo a nuż prócz złota znajdziesz przy nich jakiś wartościowy przedmiot.

Jak już wspomniałem, dochody ze zwycięskich bitew przeznaczone są na pokrywanie poniesionych w nich strat. Cena pojedynczego żołnierza jest zależna od rodzaju formacji w której służy, poziomu doświadczenia oraz współczynnika pancerza. Jeśli po uzupełnieniu strat pozostało Ci jeszcze sporo złota, możesz je przeznaczyć na polepszenie ochrony poszczególnych jednostek, co pozwoli na zmniejszenie strat w kolejnych starciach. Natomiast punkty doświadczenia przyznawane są za ilość i rodzaj zabitych przeciwników. Dzięki nim jednostka doskonali swoje zdolności. Staje się coraz bardziej celna i nieugięta w walce. Ponadto przekroczenie kolejnego poziomu doświadczenia pozwala jej na noszenie większej ilości przedmiotów.

W poprzedniej części ***Warhammera*** ilość dostępnych jednostek na początku bitwy zależna była od posiadanych funduszy i ustawienia oddziałów w marszu. Teraz, w związku z bezpłatnym przemieszczaniem się armii, ograniczono liczbę formacji wystawianych przed rozpoczęciem starcia do dziesięciu. Jeśli masz ich więcej, to będziesz musiał zdecydować które z nich wezmą udział w bitwie. W przeciwieństwie do poprzednika, w **Dark Omen** nie ma już zasadzek. Wszystkie starcia rozpoczynasz od rozmieszczenia wybranych jednostek na polu startowym. Pamiętaj jednak, iż umieszczenie przed formacją strzelającą z kusz regimentu piechoty spowoduje wybicie tych drugich przez tych pierwszych bez szkody dla przeciwnika.

Sposób przedstawienia walki uległ dość istotnym zmianom. Teraz bitwę toczysz na całym ekranie, a nie tak jak poprzednio, jedynie na jego wycinku. Mapa dostępna jest oddzielnie i na czas jej oglądania walka jest przerywana, co eliminuje zbędny chaos i pomaga w rozsądnym planowaniu posunięć. Rozszerzono również ilość terytoriów, przez które wiedzie Twoja droga do zwycięstwa. Obecnie dostępne są trzy krainy o różnym klimacie. Powiększono także ilość rodzajów wojsk - często możesz napotkać chętnych do przyłączenia się żołnierzy charakterystycznych dla przemierzanej krainy. Po stronie przeciwnika wprowadzono elementy armii undeadów, czyli



zombie, szkieletony, mumie czy zaprzężone w końskie szkielety rydwany. Magowie mają teraz większy wybór czarów; wraz ze wzrostem ich doświadczenia podnoszona jest ilość rodzajów zaklęć dostępnych w danej bitwie. Nie masz natomiast wpływu na to, jakie zostaną wybrane.

Strona wizualna programu została zdecydowanie unowocześniona, przy pozostawieniu klimatu i charakteru znanego z ***Warhammer: Shadow of the Horned Rat***. Duża dokładność poszczególnych żołnierzy w jednostkach, dobrze odwzorowany teren walki i elementy „wystroju" na nim spotykane - wszystko to zostało nieźle przygotowane i wyśmienicie oddaje atmosferę starcia. To samo tyczy się dźwięków wydobywających się z głośników. Okrzyki przedśmiertne, rozkazy wydawane przez dowódców, eksplozje pocisków szczęk broni - cały ten bitewny zgiełk dociera do Twych uszu, nadając grze niepowtarzalny klimat.

Nie ukrywam, że od dawna nie cenię gier strategicznych czasu rzeczywistego, ze względu na ich małą „strategiczność". Przyznaję jednak, iż istnieje kilka tytułów tego typu jakie mnie wciągnęły i dały dużo przyjemności. Jedną z nich był ***Gettysburg Sida Meiera***, inną poprzednik omawianego właśnie programu. **Warhammer: Dark Omen** przypadł mi do gustu w tym samym stopniu i gdy zasiadłem do gry, nie mogłem się oderwać, dopóki nie przeszedłem jej do końca. Niezależnie od tego, czy grałeś w ***Shadoe of the Horned Rat***, czy też **Dark Omen** jest dla Ciebie pierwszym kontaktem z komputerowym ***Warhammerem***, gorąco tę gre polecam - jest trudna, ale daje mnóstwo satysfakcji. Co więcej - to jeden z niewielu RTS-ów, o którym można powiedzieć z czystym sercem, że jest grą strategiczną.

Woderman

Strategiczna

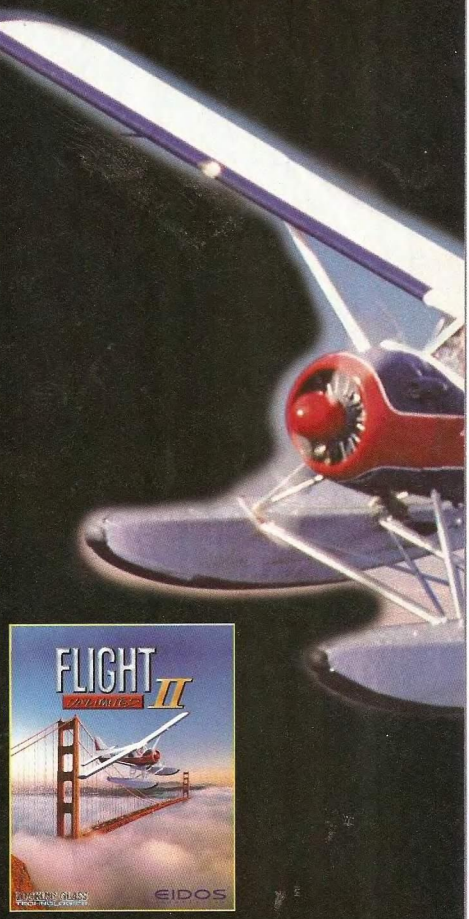
PC
minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM x4, Windows 95

producent:
Midscape
wydawca:
Electronic Arts
polski dystrybutor:
IPS Computer Group

cena: 160 zł

MIRAGE

FLIGHT UNLIMITED II



© 1997 Looking Glass Technologies, Inc. © 1997 EIDOS Interactive Limited. All Rights Reserved. *Dystrybucja w Polsce:* Mirage Media s.c.

www.eidosinteractive.com
www.mirage.com.pl

EIDOS
INTERACTIVE

Ultimate Race Pro

Ultimate Race znają tylko nieliczni, którzy zaopatrzyli się w kartę PowerVR. Dołączana ona była wówczas bezpłatnie, by pokazać wszystkie możliwości tego sprzętu. ***Ultimate Race***, pomimo że była pięknie wykonaną grą, składała się wyłącznie z jednego toru. Jak można się było spodziewać, wydanie kolejnych było tylko kwestią czasu. Po rocznej przerwie firma **Kalisto** skonstruowała identyczną grę, z dodatkowymi torami, samochodami i obsługą akceleratorów opartych na chipsecie Voodoo. Tak powstał **Ultimate Race Pro**, wydany przez **Microprose**.

W grze dostępnych jest 16 samochodów i tyleż samo tras (plus jedna treningowa). Samochody nie stanowią odzwierciedlenia prawdziwych aut, jakie spotkać można w życiu codziennym, lecz są popisem wyobraźni grafików **Kalisto**. Niestety, jest to najsłabszy punkt gry, gdyż pojazdy wyglądają bardziej na „nie z tej ziemi" niż auta mogące poruszać się po trasie. Chwilami odnosi się wrażenie, że bolid w ogóle nie trzyma się nawierzchni, a przemyka nad nią niczym poduszkowiec. Z kolei same trasy wykonane są rewelacyjnie. W zasadzie wszystkie z nich są zamknięte, stanowiąc coś na wzór toru. Nie jest to jednak zwykły tor, jaki spotkać można np. w *Andretti Racing*. Każdy przebiega bowiem przez różne tereny i imponuje niesamowitą długością. Po drodze rozmieszczone są różnego rodzaje skróty, tunele, podjazdy, kibicujący ludzie etc. Wszystkie tory podzielone są na 4 grupy, różniące się między sobą warunkami pogodowymi oraz porą dnia. Możesz zatem sprawdzić swoje umiejętności w dzień i w nocy, w deszczu i burzy, no i oczywiście w przepiękny, słoneczny dzień.

Twoi przeciwnicy to siedmiu zawodników,

kierowanych przez komputer. Każdy z nich dysponuje innym samochodem, a prezentowany poziom uzależniony jest od parametrów, jakie wcześniej wybrałeś. Aby wygrać, musisz przede wszystkim być dobrym kierowcą, ale nie tylko. Ważne jest też jaki samochód zdecydujesz się poprowadzić, albowiem każdy z 16 dostępnych czymś się wyróżnia. Ponadto możesz także ingerować w swoje auto, dowolnie definiując cztery parametry: prędkość, przyspieszenie, przyczepność i wytrzymałość. To jest wszystko co można zmieniać w całej grze, więc amatorzy grzebania przy samochodach nie znajdą tu nic dla siebie.

Gdy znajdziesz się już na trasie, pierwsze co rzuca się w oczy to fakt prowadzenia samochodu. Po kilku zakrętach wiadomo, że jest to typowa zręcznościówka, z niewielkimi elementami symulacji. Nie oznacza to jednak, że w zakręty wchodzi się „jak po maśle", wręcz przeciwnie. Korzystanie z hamulca ręcznego jest niezbędne, zwłaszcza przy wychodzeniu z zakrętów. Jedynym minusem jest tu zachowanie się prowadzonego przez Ciebie auta w chwili zderzenia z komputerowym przeciwnikiem. Wówczas niemal jak na loterii - raz wyjdziesz bez szwanku, innym razem zostaniesz obrócony o 180 stopni i trafisz w ścianę, a zdarzyć się także może dachowanie.

Oczywiście jazda jest najważniejsza, ale w grze tego typu, oprócz przyjemności czerpanej z prowadzenia auta, istotne są także doznania estetyczne. Przyznać muszę, że grafika jest najmocniejszym punktem gry. Zmieniać możesz dowolnie parametry wyświetlania, dostosowując ją do posiadanego sprzętu. Nie będę ukrywał, że na Monsterze 3D wygląda ładniej, lecz bez niego także doskonale można grać (czego nie można było powiedzieć np. o ***Toca Touring Car Campionschip***). Całość robi niemałe wrażenie, gdy na przykład, wystartowawszy przy słonecznej pogodzie, nagle zostajesz zaskoczony przez rzęsisty deszcz, albo po pokonaniu kilku okrążeń słońce zachodzi, zapada zmrok i włączają się reflektory samochodów. Ponadto na trasach nierzadko natkniesz się na zwężenia, roboty drogowe, zakręty o 180 stopni, strome podjazdy i zjazdy, a nawet ronda.

Oprócz możliwości walki z komputerowym przeciwnikiem, możesz także skorzystać z gry po kablu, sieci a także w Internecie. Ostatnia opcja jest bardzo rozbudowana i z pewnością zainteresuje wszystkich internautów. Tryb multiplayer pozwala na ściganie się po nowym torze, który niewiele ma wspólnego z normalnymi trasami,

a jest raczej wielką areną, na której każdy stara się zlikwidować przeciwnika. Brakuje natomiast możliwości gry na jednym komputerze, na podzielonym ekranie. Poza tym brak jest także opcji gry w mistrzostwach. Wszystko co możesz zrobić, to rozegrać trening, bądź ścigać się na dowolnie wybranym torze. Te mankamenty, choć drobne, powodują, że **Ultimate Race Pro** nie jest najlepszą grą zręcznościową w swej klasie. Mimo tego i gra stanowi konkurencję dla innych wyścigów samochodowych ujętych w aspekcie zręcznościowym, takich jak chociażby ***Screamer Rally***. Każdy kto lubi takie gry, koniecznie powinien się z tym tytułem zapoznać. Przestrzegam jednak, że wymagania sprzętowe **Ultimate Race Pro** ma naprawdę ogromne, a proponowane minimum ledwo pozwala na uruchomienie tej gry.

Arkadiusz Matczyński

Zręcznościowa

PC
minimum:
Pentium 133, 16 MB RAM, SVGA
CD-ROM x2, Windows 95
zalecane:
Pentium 166, 32MB RAM
CD-ROM x4, akcelerator 3D

producent:
Kalisto
wydawca:
Microprose
polski dystrybutor:
IPS Computer Group

cena: 160 zł

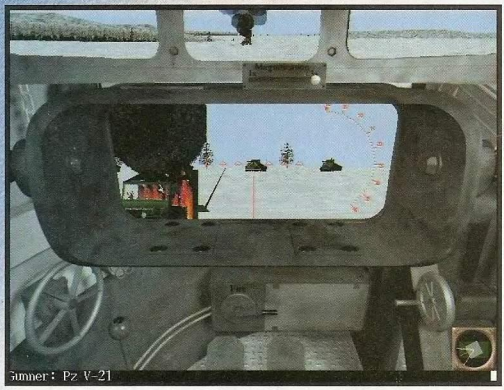
MIRAGE

JOINT STRIKE FIGHTER
JSF

© 1997 Innerloop. © 1997 EIDOS Interactive Limited. All Rights Reserved. Dystrybucja w Polsce: Mirage Media s.c.

www.eidosinteractive.com
www.mirage.com.pl

EIDOS
INTERACTIVE



iPanzer '44

Dawno temu, gdy ŚGK dopiero raczkował na rynku prasowym, na komputerach 16-bitowych sporą popularnością cieszyła się gra symulacyjna ***Pacific Islands***. Była to doskonała kontynuacja innego hitu - ***Team Yankee***. Tym, którzy tak dawnych czasów nie pamiętają przypomnę, że oba te tytuły dotyczyły dowodzenia oddziałem czołgów połączonego z bezpośrednią walką z wnętrza każdego z nich. W owych czasach gry te święciły zasłużone triumfy, głównie dzięki nowatorskiemu pomysłowi i dobremu wykonaniu. Od tego czasu minęło jednak kilka lat, a ta wyśmienita koncepcja nie doczekała się twórczego rozwinięcia. Jednak nie została ona całkiem zapomniana; dowodem na to jest najnowszy program firmy **Interactive Magic**, noszący tytuł **iPanzer '44**.

W roku 1944 decydowały się losy II Wojny Światowej. Latem Rosjanie przeprowadzili ofensywę pod kryptonimem Operacja Bagration. W jej wyniku rozbite zostały siły niemieckie na Ukrainie i Białorusi, a droga na Berlin stała niemal otworem. Natomiast w grudniu armia hitlerowska przygotowała swą ostatnią ofensywę tej wojny - atak w Ardenach na froncie zachodnim. Jej celem było zajęcie Antwerpii i odcięcie sił alianckich od dostaw, a w dalszej perspektywie, dzięki spadkowi morale wojsk amerykańskich, zmuszenie do podpisania pokoju. Na kanwie tych dwóch operacji został właśnie przygotowany program **iPanzer '44**.

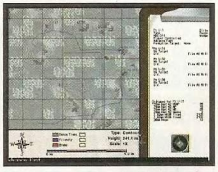
W grze jesteś dowódcą oddziału czołgów po jednej ze stron we wspomnianych wyżej bitwach. Latem 1944 Twój oddział znajduje się w składzie radzieckiej 5 Armii Pancernej Gwardii lub niemieckiej 5 Dywizji Pancernej, natomiast podczas walk w Ardenach podporządkowany jesteś amerykańskiej 2 Dywizji Pancernej lub niemieckiej 116 DP. W każdej z kampanii masz inne cele. Rosjanom postawiono zadanie jak najszybszego rozbicia przeciwnika; Niemcy w starciu z nimi muszą utrzymać pozycje i kontratakiem odrzucić nieprzyjaciela na pozycje wyjściowe. Natomiast na froncie zachodnim stroną atakującą są hitlerowcy, a ich celem jest zajęcie w jak najkrótszym czasie Namur. Amerykanie muszą ich zatrzymać i przejść do przeciwuderzenia.

W skład Twojego oddziału wchodzi zawsze pluton najlepszych podstawowych czołgów danego państwa. Będziesz zatem jeździł albo T-34-85 lub PzKw V Panther, ewentualnie M4A3/76 Sherman. Pozostałe elementy oddane pod Twoje dowództwo, limitowane przydziałem punktów, dobierasz sam przed rozpoczęciem kampanii. Masz dość ograniczony wybór, jednak nie przerażaj się - przed każdą bitwą będziesz mógł, w zależności od wybranego wariantu starcia, dobrać sobie dodatkowe jednostki.

Każda kampania, rzecz oczywista, składa się szeregu bitew. Co istotne, nie są one ułożone liniowo. W miarę rozwoju działań kolejne cele będą dobierane zależnie od odniesionych do tej pory sukcesów bądź porażek. Po wybraniu starcia będziesz musiał ponadto zdecydować, w jakim wariancie je rozegrasz. A wybór będzie rozmaity. Niekiedy ilość możliwości ograniczona będzie tylko do dwóch: bronić się zdecydowanie czy prowadzić rozpoznanie walką, jednak najczęściej ilość wariantów jest spora. Nie jest łatwo zdecydować się, czy atak przeprowadzić nagle i zdecydowanie, czy może ostrożnie. A właściwie czemu nie poczekać na uzupełnienia? W zależności jaki wariant wybierzesz, inaczej toczy się starcie i inne oddziały staną na Twej drodze. Zresztą sam będziesz miał w każdym przypadku różne jednostki do wyboru jako uzupełnienie Twojego oddziału.

Starcie prowadzisz na dwóch płaszczyznach. Przede wszystkim jesteś dowódcą całości przydzielonych Ci sił i musisz zaplanować ruchy poszczególnych oddziałów, co mocno przypomina grę strategiczną w czasie rzeczywistym. Jednocześnie w trakcie jazdy czy kontaktu bojowego masz możliwość zajęcia miejsca jako jeden z członków załogi czołgu - wtedy gra staje się typowym symulatorem. Dowodzenie z mapy taktycznej nie jest skomplikowane, ale wymaga dużego skupienia. Decydujesz tu bowiem nie tylko o tym, jaką drogą będą się przemieszczać poszczególne oddziały. Masz do dyspozycji cały szereg komend odpowiedzialnych między innymi za szybkość ruchu, ustawienie formacji, rodzaj używanej amunicji czy też sposób prowadzenia walki. Nie jest tego mało, ale raz ustawione parametry dla każdej jednostki nie wymagają zbyt częstych zmian. Jednocześnie poszczególne pododdziały są obdarzone własną inteligencją, tak że w razie napotkania przeciwnika reagują w miarę właściwie, a nie pchają się na pewną śmierć. Oczywiście, należy co jakiś czas kontrolować przebieg bitwy, by przypadkiem nie okazało się, że jedynie Twój pluton jeszcze jest na chodzie a reszta to już tylko kupa złomu.

Najciekawsze jest oczywiście dowodzenie pojazdem z jego wnętrza. Masz do dyspozycji trzy stanowiska - dowódca na wieżyczce, celowniczy przy dziale i kierowca połączony ze strzelcem przedniego karabinu maszynowego. Będąc na zewnątrz zajmujesz się głównie oglądaniem okolicy przy okazji poszukując przeciwnika przy pomocy lornety. Gdy już coś znajdziesz, przeskocz do wnętrza i załatw go z działa. Uważaj jednak jakiej używasz amunicji - trudno jest rozbić wrogi czołg pociskiem dymnym... Jeśli napotkasz piechotę to do jej unicestwienia najlepiej używać km-u koło kierowcy (na krótkich dystansach) lub sprzężonego z armatą (na większe odległości). Co ciekawe, możesz też spróbować piechurów rozjechać. Trudniej rzecz się przedstawia w przypadku czołgów, zwłaszcza na wyższych poziomach trudności. Zatrzymanie pojazdu, obrócenie wieżyczki, przycelowanie i oddanie strzału to wielce skomplikowana procedura, podobnie zresztą jak

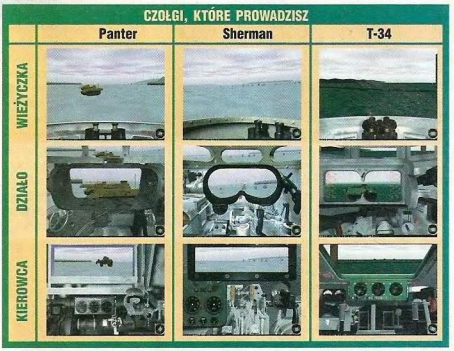


w rzeczywistości. Do tego wróg nie śpi - dłuższy postój łatwo może zmienić się w wieczny odpoczynek.

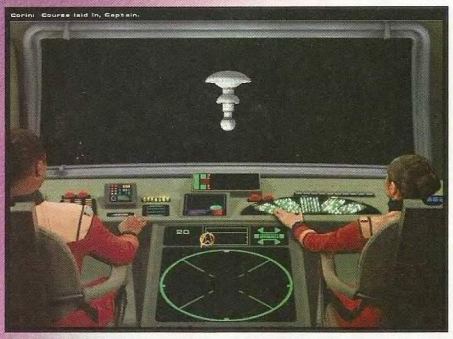
Pora wspomnieć o tym co słychać i widać. Strona dźwiękowa prezentuje się zaiste imponująco, zapewniając pełną gamę odgłosów, które wypełniają poruszający się czołg. Od warkotu silnika, różnego w zależności od obrotów, przez szczęk zamka armaty i odgłos wystrzału, aż do huku bezpośredniego trafienia w prowadzony pojazd. Oczywiście, jeśli trafienie jest skuteczne, to więcej już nic nie słychać. Jeśli natomiast chodzi o oprawę wizualną programu, to przedstawia się ona całkiem nieźle, ale nie rewelacyjnie. Co prawda z łatwością rozpoznasz typ obserwowanego pojazdu, nawet gdy jest on dość daleko, ale niestety tło na jakim go obserwujesz pozostawia wiele do życzenia. Dość dziwacznie wykonane gęste lasy rażą swoimi kanciastymi kształtami, za to ubaw jest setny, gdy wjedzie się między zabudowania gospodarcze - śmigający na prawo i lewo drób oraz truchtające majestatycznie owce stanowią miłą rozrywkę po obrazach mordu i zniszczenia.

iPanzer '44 sięga swoimi korzeniami do prawie już zapomnianej klasyki. Stanowi doskonałe rozwinięcie pomysłu zaprezentowanego ponad pięć lat temu. Przyznam się, że gdy w niego grałem, nie mogłem się zdecydować do jakiej kategorii go zakwalifikować. Strategia czy symulacja? Jednak pogląd, że bez symulacji jako strategia byłby on beznadziejny, a jednocześnie spostrzeżenie że bez strategii wciąż jest dobrą symulacją, zamknął sprawę. Jeśli pamiętasz ***Pacific Islands***, to zdecydowanie powinieneś stać się posiadaczem **iPanzera**. A jeśli nigdy nie grałeś w ten stary przebój, to tym bardziej Ci polecam jego twórcze rozwinięcie. Na pewno dostarczy Ci niezapomnianych wrażeń - tym bardziej, że nie jest to gra „na jeden raz".

H.F.



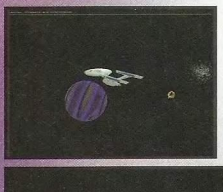
WIRTUALNA ZABAWA
KOMPUTERY, KONSOLE
WYSTRACZY ODPOWIEDZIEĆ
GRY NA PC CD
NA PROSTE PYTANIE
PŁYTY AUDIO
Z DZIEDZINY GIER
co 20 osoba wygrywa
ZADZWOŃ I WYGRAJ
0,700 77 050
Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 4.22 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86



Star Trek StarFleetAcademy

WŚGK 1/98 miałem przyjemność recenzować grę wyprodukowaną przez ***Microprose***, a noszącą tytuł ***Star Trek: Generations***. Jak łatwo się domyślić, nawiązywała ona do filmu o tym samym tytule. Stwierdziłem wówczas, iż produkt programistów z ***Microprose*** może zadowolić jedynie zagorzałych wielbicieli sagi o przygodach załogi statku kosmicznego U.S.S. Enterprise. To jednak nie koniec komputerowych wersji opowieści ze świata Star Trek. Tym razem z tematem tym postanowiła zmierzyć się firma **Interplay**. To za jej sprawą możesz zagrać w **Star Trek: StarFleet Academy**, czyli nic innego jak symulator lotu i walki kosmicznej przy użyciu jednostek występujących w serialu telewizyjnym.

W grze tej wcielasz się w postać kadeta Akademii Gwiezdnej Floty, szkolącego się na przyszłego dowódcę. Twoim zadaniem jest nieustanna gotowość do natychmiastowego spełniania rozkazów i wykonywania symulowanych misji. Musisz się przy tym często wykazać własną inwencją, choćby była nawet sprzeczna z rozkazami. Ze względu na dużą zgodność gry z pierwowzorem, sytuacje w których stawia się SFA są niezwykle skomplikowane; z tego też względu, jeśli oglądałeś serial, to będzie Ci znacznie łatwiej podejmować wszelkie decyzje. Wiąże się to między innymi z faktem, że nie zawsze należy używać broni, ponieważ bardzo często wystarczy odrobina przebiegłości i dyplomacji. Dlatego też będziesz musiał nieźle główkować, aby nie spowodować kolejnej międzygalaktycznej wojny bądź też nie doprowadzić do konfliktów wewnątrz Federacji. W bardzo dużym stopniu wpływa na to mnogość występujących tu ras (oczywiście wszystkie dysponują uzbrojeniem, nierzadko o większej sile rażenia niż Twoje), wszelkiego pokroju dziwaków i przemytników oraz międzyplanetarnych piratów - a wszystkich należy zadowolić.



Wróćmy do sedna sprawy. Jako przyszły - bądź też niedoszły - dowódca statku Federacji, masz do wykonania aż dwadzieścia pięć różnorodnych misji, niejednokrotnie zawierających jeszcze sporo „podmisji". Te ostatnie to zadania do natychmiastowego wykonania, które wynikły z zaistniałej gdzieś w kosmosie sytuacji (atak Klingonów lub Romulan, odzyskanie straconej boi bądź wykrycie piratów). Wszystkie misje wiążą się również z walką, która przypomina pojedynki z innych symulatorów. Nie bez wpływu na jej przebieg pozostaje fakt, iż dowodzisz tutaj wielkimi statkami kosmicznymi i przeciwko takim walczysz. Są one uzbrojone w fazery, wyrzutnie torped fotonowych, promienie ściągające, lasery unieruchamiające oraz sondy - w sumie całkiem spory arsenał, nie da się ukryć. W toku walki przez cały czas otrzymujesz komunikaty docierające na mostek zarówno

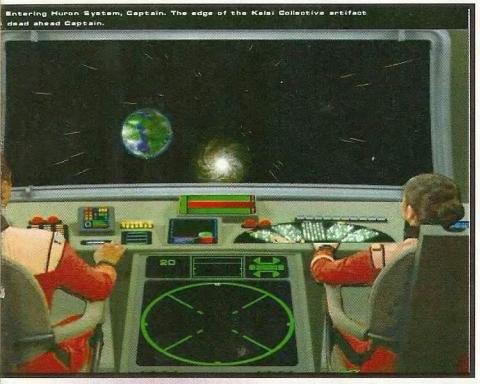
przełączania na automatyczne naprowadzanie na cel promieni fazerów i torped fotonowych. Co ważne i ciekawe, tak samo jak w filmie, statek może znajdować się w trzech stanach gotowości: zielonym - bez osłon i uzbrojenia, żółtym - z osłonami oraz czerwonym - z osłonami i w pełni uzbrojony. Musisz również pamiętać, że nie należy zbyt często latać na czerwonym alarmie, ponieważ może to być odczytane przez napotkane jednostki jako akt agresji. Dlatego też najpierw próbuj się połączyć i porozmawiać, a dopiero w przypadku ataku odpowiedz ogniem.

Sama symulacja lotu i walki to jednak w tej grze nie wszystko. Istnieje tu również część przygodowa, od której również bardzo wiele zależy. Musisz bowiem jako dowódca swej grupy rozwiązywać problemy swych podwładnych i odkryć rozwijającą się wśród murów Akademii intrygę. Naturalnie, aby posunąć fabułę naprzód i dowiedzieć się czegoś więcej, jesteś zmuszony zaliczać kolejne misje. Wszystko to jest w stu procentach wyważone i współgra ze sobą, w pełni się uzupełniając - w przeciwieństwie do produktu **Microprose**.

Tych, którzy zakupią **StarFleet Academy**, zapewne ucieszy fakt, iż gra umożliwia prowadzenie rozgrywki przez modem, kabel oraz sieć IPX. To jednak nie wszystko, ponieważ produkt ów, w przeciwieństwie do innych tego typu, oferuje - oprócz zwykłych pojedynków w przestrzeni - zajęcie się podbojem poszczególnych galaktyk poprzez walkę, dyplomację i handel.

Ze spraw technicznych pierwszą rzeczą przychodzącą mi do głowy jest fakt, iż gra zajmuje aż pięć kompaktów! Symulator i tyle danych? Jednak już po odpaleniu zrozumiałem dlaczego - wszystkie przerywniki, kolejne odprawy i wykłady przedstawione są za pomocą filmów z całą

Bardzo przydatnym rozwiązaniem jest możliwość skanowania obiektów oraz

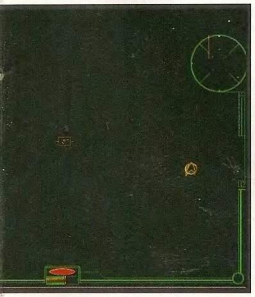


masą aktorów i statystów. Nie zabrakło oczywiście również postaci z serialu. Występują bowiem Wiliam Shatner jako kapitan Kirk, Walter Koenig jako komandor Chekov oraz George Tekei jako kapitan Sulu. Niestety, grafika samej gry nie jest już tak dobra - nawet przy wykorzystaniu akceleratora 3D wszystkie elementy sprawiają wrażenie mocno niedopracowanych, a ilość pustej (innymi słowy - niewykorzystanej) przestrzeni na ekranie wręcz razi. Modele statków wykonane są na poziomie, który był standardem dwa lata temu, a nawet dawniej. To, co widać na ekranie, nie umywa się niestety do takich gier, jak ***Wing Commander Prophecy*** czy, niemłody już przecież, ***X-Wing vs. TIE Fighter***. Jak zwykle w przypadku produkcji „wielokompaktowych", tak i tu para poszła w gwizdek, czyli w filmy. Za to strona dźwiękowa stanowi niemal arcydzieło. Muzyka skomponowana przez autora ścieżek dźwiękowych do filmu oraz przestrzenne efekty tworzą niepowtarzalny klimat, którym cieszyć się moga zwłaszcza posiadacze sprzętu zdolnego odtwarzać to wszystko w systemie Dolby Surround.

Mając w pamięci ***Star Trek: Generations Microprose'u***, muszę

przyznać, że produkt firmy **Interplay** raczej mile mnie zaskoczył. Niestety, nieco badziewna grafika oraz konstrukcja misji, które jako żywo przypominają nudy serwowane w każdym odcinku ST, ograniczają krąg odbiorców wyłącznie do wielbicieli filmu; miłośnicy symulacji kosmicznych jako takich nie powinni się za tę grę zabierać, bo mogą doznać srogiego rozczarowania. Ze względu na to, że gra ta nie należy do łatwych, a angielski wymagany jest co najmniej w stopniu zaawansowanym, **StarFleet Academy** nie jest też rozrywką dla młodszych odbiorców. Krótko mówiąc - **ST: SFA** to gra lepsza niż ***ST: Generations***, ale również adresowana do bardzo wąskiego grona odbiorców.

RAPOL



Symulacyjna

minimum:
Pentium 75, 16MB RAM
CD-ROM x4, SVGA, Win 95
zalecane:
Pentium 90, 24 MB RAM
akcelerator 3D

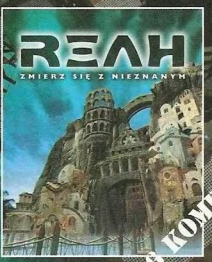
producent:
Interplay
wydawca:
Interplay
polski dystrybutor:
IPS Computer Group

cena: 160 zł

REAH

ZMIERZ SIĘ Z NIEZNANYM

TOTALNY ATAK NA ZMYSŁY



JUŻ W SKLEPACH!

„żywi" aktorzy

niewiarygodne detale

Gra dostępna we wszystkich sklepach komputerowych oraz w sprzedaży wysyłkowej.
Cena gry w sprzedaży wysyłkowej: **139** zł + koszty wysyłki (6zł).
LK Avalon, skr. poczt. 66, 35-959 Rzeszów 2

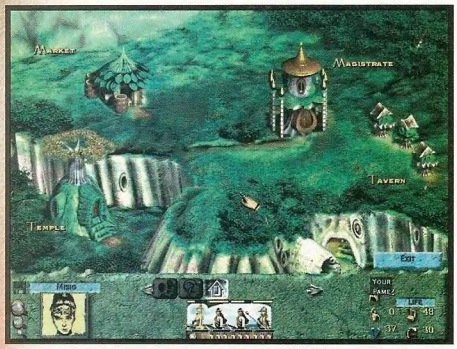
LK AVALON
www.lkavalon.com
tel. (017) 8522 707

UWAGA: Gra wymaga min: P75, 16MB RAM, CD-ROM x4, karta dźwiękowa zgodna z Windows 95, WINDOWS 95

TCH

Sprzęt udostępniła firma
TCH SYSTEMS Tel. (0-22) 646-00-33

ścieżka dźwiękowa z gry dostępna na kasetach i płytach Deep Space Productions/SPV Poland



Zapewne każdy miłośnik strategii przynajmniej słyszał o ***Lords of the Realm*** - wyśmienitej grze, która przeniosiła odbiorcę w świat średniowiecznych władców. Ponadto, trzeba przyznać, było to dzieło kładące silny nacisk na realia historyczne, zatem nie mogło być mowy o jakichkolwiek czarach ani niezwykłych zdarzeniach. Podobnie rzecz miała się z drugą częścią cyklu, choć prawda historyczna została w niej dość swobodnie potraktowana, w efekcie czego można było toczyć wojny w Afryce przy użyciu zastępów ciężkozbrojnych rycerzy. ***Lords of the Realm 1 i 2*** zyskały sporą popularność, twórcy cyklu pomyśleli zatem o rozwinięciu tematu i tak powstała swego rodzaju kontynuacja - **Lords of Magic** - która, choć rozgrywa się na innych zasadach, ma ze swymi sławnymi poprzednikami wiele wspólnego.

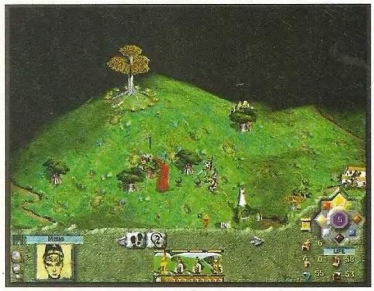
Otoczka fabularna nie należy do oryginalnych (ciekawe, ile razy będę musiał jeszcze napisać to zdanie?). Oto przed Tobą rozpościera się mapa krainy Urak. Czymże różni się ona od innych, jej podobnych? Właściwie niczym - podzielona jest na osiem rozległych regionów, a każdy rządzony jest przez potężnego elfiego lorda, reprezentującego jedną z sił liczących się w tym magicznym świecie. Należą do nich: życie, śmierć, chaos, ogień, woda, ziemia, harmonia oraz powietrze. Tobie przypada rola jednego z władców, którzy walczyć będą o panowanie nad całym kontynentem. Dodatkowo przeciwstawić się będziesz musiał złemu lordowi Balkothowi Niszczycielowi, w którego szalonej głowie powstał plan zawładnięcia sukcesjami wszystkich uczestników rozgrywki. Zanim jednak przystąpisz do zabawy, będziesz musiał dokonać kreacji swego bohatera poprzez wybór mocy przezeń reprezentowanej (jednej z wymienionych powyżej), a także zawodu. Twój heros może być wojownikiem, magiem lub złodziejem. Wpływ profesji na rozwój wydarzeń jest dość znaczący, każda z tych postaci ma bowiem inne właściwości, które ujawniają się zarówno podczas walki, jak i organizowania państwa. Bohater jest bardzo ważny (to właściwie Ty) - jego śmierć kończy rozgrywkę automatycznie, bez względu na postępy kampanii.

Po wstępnych ustaleniach można rozpocząć podróż po krainach magii. Twoja drużyna rozpoczyna przygodę na terenie własnej prowincji i od razu ma pełne ręce roboty. Natychmiast trzeba oczyścić ziemię z wszelakich sił ciemności. Zaznaczam, iż zadanie to nie należy do szczególnie łatwych, gdyż wrogów reprezentuje wyjątkowo liczne stado stworów, zarówno zwyczajnych, jak i zdecydowanie magicznych. Tak właściwie to zajmują one wszystkie ważne punkty strategiczne, a usunięcie ich zabierze Ci nieco czasu. Cała mapa została przedstawiona w pseudo-trójwymiarze, jednak jest on dużo bardziej uroz maicony, niż w innych grach tego typu. Przede wszystkim daje się zauważyć znaczna ilość szczegółów topograficznych terenu, wykonanego zresztą w dość wysokiej rozdzielczości. Kraina szczycić się może drogami, wzgórzami, dolinami, strumieniami itp. Ponadto rzucają się w oczy takie drobiazgi, jak podmuch wiatru, liście na drzewach itp. Pomimo tak efektownego wyglądu, funkcjonowanie mapy nie uległo zmianie. Chodzi głównie o to, że wszystko dokoła Twych wojsk jest skryte pod czarną zasłoną i tereny sąsiednie musisz własnoręcznie poodkrywać.

Warto tu wspomnieć o budowlach, które znajdują się na Twych włościach. Infrastrukturę przemysłową tworzą takie konstrukcje, jak kopalnia, browar, czy wioska. Jeśli znajdą się pod Twoją kontrolą, będziesz w stanie produkować wszystkie niezbędne surowce, tj. kryształy, piwo oraz złoto. Oprócz nich istotną rolę pełnią także wszelkie placówki naukowe oraz obronne. Wśród tych ostatnich należy wymienić stolicę, którą da się rozbudować do poziomu fortecy, wieżę strażniczą, a także koszary. Jeśli chodzi o rozwój technologiczny, ważne okazują się biblioteki, wieże czarowników oraz gildie. Umożliwiają one tak istotne czynności, jak opracowywanie nowych czarów, zatrudnianie najemników, podwyższanie rangi oddziałów, czy też zdobywanie mikstur magicznych, niezwykłych umiejętności itp. Najważniejszy budynek zostawiłem na koniec, gdyż odbicie go z rąk wroga wymaga nie tylko niezłych umiejętności, ale również sporej siły militarnej. Chodzi tu o Wielką Świątynię, serce regionu, do której zmierzają zarówno pielgrzymi, jak i zwykli ludzie. Dopiero po jej zdobyciu możesz mianować się pełnoprawnym władcą krainy.

Podobieństwa **Lords of Magic** do poprzednich dzieł **Sierry** są dość widoczne. Chodzi tu nie tylko o pewne analogiczne rozwiązania graficzne, ale także o sposób zarządzania krajem. Co prawda jedne surowce zostały zastąpione innymi, ale ich znaczenie pozostało takie samo. Nie istnieje może feudalny system pracy, ale nadal wojsko musi być żywione i utrzymywane, a poddani nie będą Ci służyć, jeśli nie okażesz się dla nich dostatecznie atrakcyjną partią, że się tak wyrażę. Ogólnie rzecz biorąc, program wydaje się

nieco mniej skomplikowany od poprzednika, bowiem nie wymaga aż tak poważnego wysiłku intelektualnego, który należało włożyć, aby gospodarka funkcjonowała bez zarzutu. Tu możesz bardziej skupić się na osiąganiu supremacji, wysyłając całe legiony do boju. Budowa armii opiera się na dwóch filarach: doborze odpowiednich oddziałów oraz ich dowódców. Bardzo ważna okazuje się zatem rola bohaterów, bez których nawet najlepsze armie będą posuwać się dużo wolniej, ponadto w czasie walki ich magiczne umiejętności mogą okazać się niezwykle przydatne. Czy nie przypomina Ci to *Heroes of Might and Magic*? Istotnie, gra **Sierry** wydaje się zdradzać podobieństwa do tego programu, niemniej na pewno wykazuje się większą oryginalnością i rozwiązaniami wizualnymi.



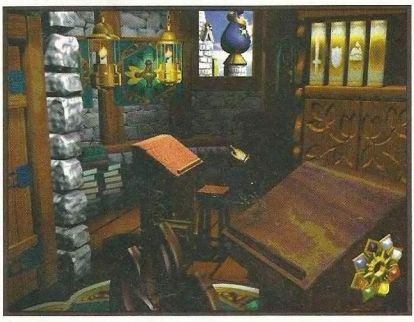
Największe zmiany nastąpiły w sekcji sterowania bitwą. Najsłabszą bodaj stroną ***Lords of the Realm*** były właśnie starcia, niezbyt atrakcyjne zarówno pod względem komputerowej inteligencji , jak i graficznym. Tym razem postarano się o poprawienie wymienionych mankamentów. Przede wszystkim, teren batalii nie jest już płaski, zyskał trzeci wymiar, na podobnej zasadzie, jak główna plansza. Twoje wojska poruszają się po niej podobnie jak dotychczas, tzn. w dowolnej chwili możesz zatrzymać czas, wydać nowe rozkazy i powrócić do bitwy. Pojedynczy

Magic

oddział symbolizowany jest przez kilka figurek, przesuwanych jednocześnie. Do dyspozycji otrzymasz kilkadziesiąt różnych jednostek, wśród których ponownie wiodącą rolę pełnią strzelcy wszelkiej maści. Chodzi bowiem o to, aby usunąć przeciwnika, zanim zdąży on w ogóle dojść do Twoich wojowników. Niezwykle przydatne okazują się czary, których podlegli Ci magowie mają pod dostatkiem. Efektem starcia, oprócz zyskania prestiżu są konkretne dobra materialne (czyli surowce), a także magiczne przedmioty, podwyższające wartość bojową armii. Jeśli natomiast będziesz dostatecznie sprytny, być może uda Ci się uniknąć wyniszczających wojen, bowiem gra posiada rozwinięty moduł dyplomacji, dzięki któremu możliwe są unie i sojusze.

Technicznie program prezentuje się bardzo przyzwoicie, ciesząc oczy bardzo ładną grafiką oraz zupełnie przyzwoitą muzyką. Utworów jest kilka i choć, moim zdaniem, nie budują one nastroju w tak doskonały sposób, jak to miało miejsce w ***Lords of the Realm***, to i tak stoją na bardzo wysokim poziomie. Właściwie gra posiada wszystko, czego potrzeba, aby zaspokoić przeciętnego odbiorcę, chociaż zwolennicy realistycznych strategii mogą nieco narzekać na zbytnie „ubajkowienie" tematu. Niestety, **Sierra** popełniła błąd tragiczny, wypuszczając na rynek tytuł tak mocno niedopracowany pod względem samego kodu, że program właściwie sprawia wrażenie wersji beta. Częste „zwisy", błędy w procedurach walk i rozwoju armii, a także mało zróżnicowane tereny bitew sprawiają, że w **Lords of Magic** z przyjemnością zagrają wyłącznie zagorzali miłośnicy serii. Szkoda - pomysł dobry, ale niedokończony.

Piotr Bilski
„Alien"



Strategiczna

PC minimum:
Pentium 100, 16 MB RAM
CD-ROM x4, Windows 95

producent:
Impressions
wydawca:
Sierra Online
polski dystrybutor:
IPS Computer Group

cena: --

oficjalna zabawa

Wygraj komputer konsolę

którąś z wielu innych nagród

mało gadania dużo do wygrania !!!

niedługo lato - wakacje i mnóstwo wolnego czasu, milutko będzie siedzieć przy nowym sprzęcie albo gierce od rana do wieczora

odpowiedz na najprostrze pytania „na świecie" (z dziedziny gier)

zadzwoń i wygraj

0 700 71 530

F-15

Opisywany dwa miesiące temu ***Longbow 2***, wydany przez ***Electronic Arts***, zachwycał wspaniałą grafiką, realizmem symulacji i niepoślednią grywalnością. Z niecierpliwością zatem oczekiwałem ukazania się **F-15**, tytułu również należącego do serii **Jane's Combat Simulations** i firmowanego przez **EA**. Z niecierpliwością tym większą, że niedawno rozmaitsze wersje ***F-22***, które zdominowały rynek symulatorów lotniczych, po prostu mi obrzydły. Niestety, produkt finalny nie spełnił pokładanych w nim oczekiwań - **F-15** to gra średnia.

F-15 oferuje dwie kampanie - operację Pustynna Burza oraz hipotetyczny konflikt z Iranem. W każdej z nich przyjdzie Ci wypełniać najrozmaitsze zadania, zgodnie zresztą z przeznaczeniem myśliwca **F-15**. Będziesz zatem przechwytywał maszyny wroga, walczył o dominację w powietrzu, patrolował wyznaczone obszary, a także eskortował inne samoloty oraz dokonywał ataków na cele naziemne. Krótko mówiąc - to, co zwykle. Na uwagę zasługuje jedynie sposób, w jaki owe batalie się rozwijają; nie zostajesz rzucony od razu w środek wojennego młyna, lecz najpierw masz okazję polatać i zapoznać się z terenem, potrenować bombardowania i tankowanie w powietrzu, a dopiero później bierzesz udział w prawdziwym konflikcie. Zadań przed Tobą w bród, a programiści zadbali, aby zarówno rozmieszczenie wojsk irackich, jak i postęp działań mniej więcej odpowiadały prawdzie historycznej, dzięki czemu gra dość wiernie oddaje klimat zmagań podczas operacji w Zatoce Perskiej (oczywiście, nie dotyczy to owej hipotetycznej wojny z Iranem). Ponadto możesz sprawdzić się wykonując pojedyncze misje, jak również zmierzyć się z żywym przeciwnikiem w trybie multiplayer. Dla tych, którzy nie mają większego doświadczenia w pilotowaniu samolotów, przewidziano też specjalny trening, który nawet z żółtodzioba uczyni asa przestworzy.

Jak na produkt opatrzony godłem **Jane's Combat Simulations** przystało, **F-15** poszczycić się może bardzo wysokim stopniem realizmu. Dotyczy to nie tylko wspomnianych realiów historycznych, ale przede wszystkim modelu lotu oraz działania broni i urządzeń pokładowych. Nie da się ukryć, że te elementy gry zostały wykonane znakomicie - wyraźnie czuć ciężar broni podwieszonej pod skrzydłami i ograniczoną przez to zwrotność, a używanie większości pocisków typu powietrze-ziemia wymaga nie lada precyzji przy namierzaniu celu. Podobnie jak w ***Longbow 2***, tak i tutaj możesz zasiąść w fotelu pilota bądź oficera uzbrojenia, w zależności od tego, co w danej chwili musisz wykonać. Istotną rolę odgrywa fakt, że kokpit jest niemal w pełni interaktywny i zamiast stukać w klawisze możesz korzystać z myszki aby włączać i wyłączać różne urządzenia oraz zaznaczać obiekty. Nie jest to patent nowy, ale sympatyczny, a do tego znacznie zwiększający realizm gry.

Realizm to bez wątpienia istotny element symulacji, ale nie mniej istotna jest strona programu. O ile strony dźwiękowej gra prezentuje się doskonale (ponad dziesięć tysięcy dźwięków i efektów dźwiękowych to zaiste imponująca liczba), to grafika w **F-15** pozostawia sporo do życzenia. Oto bowiem, choć z pozoru wszystko wygląda przeźlicznie, szybko okazuje się, że zastosowany engine pod względem wydajności nie dorównuje temu z ***Longbow 2***. Efekty tego są dwa. Po pierwsze, jeśli lecisz na dużej wysokości, w miarę wyraźnie widzisz tylko malutki fragment terenu bezpośrednio pod sobą, gwałtownie przechodzący w żółtawą plamę. Może faktycznie oglądana z góry pustynia tak wygląda w rzeczywistości, ale moim zdaniem jest to po prostu niechlujność wykonania - tym bardziej, że jeśli obniżysz lot, to owa plama gwałtownie przemieni się w żółtobrunatne ostrosłupy, mające przedstawiać prawdopodobnie wydymy (wszystko przy maksymalnych detalach!). No po prostu poluzówka, sierżancie - jak mawiał pewien znajomy porucznik. A to jeszcze nie jest najgorsze; koszmar zaczyna się w trakcie przeprowadzania ataków naziemnych. Program wtedy zwalnia tak bardzo, że ryzykowny jest już sam lot na niskiej wysokości, a precyzyjne wyznaczanie celu pozostaje jedynie w sferze marzeń. Owszem, istnieje możliwość zmniejszenia detali do minimum, ale pozostaje pytanie, dlaczego ***Longbow 2*** przy podobnej szczegółowości grafiki działał poprawnie, a **F-15** wręcz przeciwnie.

Podsumowując, muszę z żalem stwierdzić, że **F-15** to „postęp wsteczny" w stosunku do ***Longbow 2***. Atutami programu są na pewno wysoki realizm oraz oprawa dźwiękowa, minusem zaś niewydolność engine'u graficznego. Minusem tak wielkim, że decyduje o grywalności całego programu. Szkoda, bo naprawdę mam już dość wszelkich mutacji **F-22**, a nie zamierzam kupować najszybszego na świecie komputera tylko po to, aby pobawić się grą, którą można było zrobić lepiej.

ManJAk

PC
minimum:
Pentium 133, 16 MB RAM
SVGA 2MB, CD-ROM x4, Win 95
zalecane:
Pentium 200, 32 MB RAM, 3Dfx
producent:
Origin
wydawca:
Electronic Arts
polski dystrybutor:
IPS
--

Semper Fi

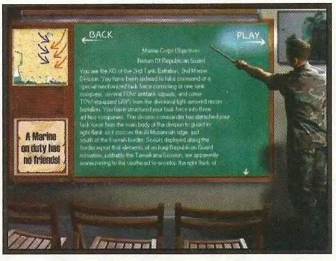
Wśród zalewu najrozmaitszych RTS-ów, dla kpiny chyba zwanych strategiami, miłośnicy klasycznych gier strategicznych - takich z podziałem na tury i heksami na planszy - mają prawo czuć się niedopieszczeni, a nawet pokrzywdzeni. Od dawna bowiem, a konkretniej od czasów ***Panzer General 2***, na rynku pojawiają się znikome ilości „turówek", a i to, co jest, nie prezentuje sobą najwyższego poziomu. Próbą przełamania tego stanu rzeczy jest **Semper Fi**, najnowszy produkt **Interactive Magic**.

Semper Fi to dewiza amerykańskiej piechoty morskiej, zwanej także z angielska marines. Jak łatwo zatem się domyślić, gra stawia Cię w roli dowódcy tych sił. Pod swoją komendę dostajesz zarówno oddziały piechoty, jak i jednostki wsparcia - moździerze, śmigłowce, artylerię, a także czołgi i wozy opancerzone. Dodatkowo w niektórych misjach pomagać Ci będzie lotnictwo a nawet działa okrętów - zwykle zresztą wyjątkowo nieskuteczne. Sama rozgrywka toczy się na planszy podzielonej na sześciokątne pola, z których każde reprezentuje powierzchnię około trzystu metrów kwadratowych. Na tej przestrzeni rozmieszczone są Twoje wojska, a także oddziały OPFORu (skrót od Opposing Forces) - czyli siły przeciwnika. Twórcy programu użyli tak ogólnego sformułowania, aby nadać swemu dziełu atrybut uniwersalności, co udało im się pierwszorzędnie. Marines bowiem, jako główne ostrze amerykańskich sił ekspedycyjnych, muszą stawiać czoła najróżniejszym przeciwnikom. W grze są to zarówno irackie oddziały biorące udział w wojnie w Zatoce Perskiej, żołnierze Północnej Korei, czy też wojska desantowe Rosjan. Niezależnie jednak od stron konfliktu, celem każdego scenariusza jest zawsze przetrwanie określonej ilości tur i zajęcie bądź utrzymanie wyznaczonych heksów - czyli, że tak powiem, czysta klasyka. Nieco mniej ortodoksyjnie natomiast prezentuje się podział na tury. Mianowicie, każda z nich składa się z faz, w których - naprzemiennie - poruszają się oddziały Twoje lub nieprzyjaciela, w zależności od wylosowanej inicjatywy. Żeby sprawę jeszcze bardziej skomplikować, wprowadzono dowódców, którzy sprawiają, że wszystkie jednostki znajdujące się w ich zasięgu mogą poruszać się w tej samej fazie, bez decydowania o inicjatywie. Choć na pierwszy rzut oka takie rozwiązanie wydaje się zbytnim udziwnieniem, to jednak po rozegraniu kilku bitew można się do niego przyzwyczaić, a nawet polubić.

Na **Semper Fi** składają się trzy kampanie oraz pokaźny pakiet scenariuszy, uporządkowanych według stopnia skomplikowania. Kampanie to zresztą też oddzielne scenariusze, połączone ze sobą jedynie terenem działań i briefingami - nie ma natomiast mowy o wzroście doświadczenia biorących udział w walkach żołnierzy czy „przechodzeniu" jednostek z jednej bitwy do kolejnej. Dodatkowo do programu dołączono prosty w obsłudze, ale rozbudowany edytor, dzięki któremu każdy może sobie sprokurować wymarzoną bitwę. Jeśli starczy mu cierpliwości, albowiem o ile tworzenie terenu (najlepiej na podstawie mapy) idzie szybko i w miarę przyjemnie, to wybór i dyslokacja jednostek trwają wieki. A prawda jest taka, że jeśli ktoś zdecyduje się na zakup tej gry, to dość szybko zmuszony będzie do skorzystania z edytora, albowiem wszystkie kampanie da się przejść w jeden dzień, a na skończenie scenariuszy potrzeba najwyżej kolejnych dwóch dni. Wiąże się to z jedną, dość istotną wadą gry - jej prostotą, wynikającą z żenującego wręcz poziomu AI zaimplementowanej w **Semper Fi**. Oto bowiem komputerowy przeciwnik ma zwykle przewagę sił oraz rozmieszczenia wojsk, ale wykorzystuje je niczym szeregowiec z niedorozwojem umysłowym: ataki przeprowadza frontalnie, na najbardziej oczywistych kierunkach i do tego w sposób absolutnie nieskoordynowany. Zwykle kończy się to wybiciem OPFORu do nogi na dwie, trzy tury przed końcem. Jeszcze gorzej komputer gra w obronie - zamiast umacniać się w kluczowych punktach i stosować zasadzki opóźniające natarcie, opuszcza pozycje i wdaje się w bezsensowne potyczki, co również owocuje szybką a skuteczną eksterminacją jego sił. Średnio doświadczony strateg nie powinien mieć z tym żadnych kłopotów.

Szkoda, że tak ważny element gry strategicznej, jakim jest sztuczna inteligencja, nie został dopracowany, albowiem oprawa techniczna programu zasługuje na słowa uznania. Dobra, przejrzysta grafika, stosunkowo bogata oprawa dźwiękowa i odpowiednia do klimatu muzyka to z pewnością silne punkty **Semper Fi**. Do tego przejrzyste reguły i dość wierne odwzorowanie działania wojsk na współczesnym polu walki miały szansę sprawić, że gra ta stanie w jednym rzędzie ze **Steel Panthers**, do której zresztą wykazuje spore podobieństwo. Niestety, produkt końcowy sprawia, że **Semper Fi** to tytuł raczej dla początkujących strategów. Cała reszta musi poczekać na coś innego.

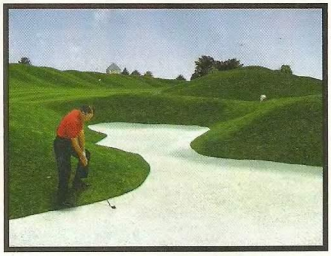
ManJAk



Strategiczna

PC minimum: 486, 16 MB RAM, SVGA CD-ROM x4, Windows 95
zalecane: Pentium
producent: Interactive Magic
wydawca: Interactive Magic
polski dystrybutor: MarkSoft
cena: 145 zł

The Golf Pro



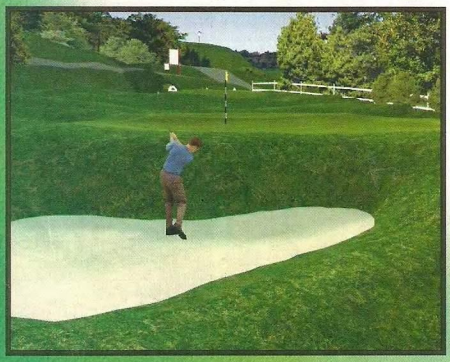
Actua Golf 2, Links LS 98, British Championship Open Golf, Jack Nicklaus 5, FPS: Golf - to tylko część wydanych ostatnio programów (niestety, w większości przypadków tylko na Zachodzie), które w ten czy inny sposób starają się przybliżyć Ci grę w golfa. Tłok, jak widać, jest niemały, a mimo to wciąż pojawiają się kolejne programy. Jednym z nich jest **The Golf Pro: Featuring Gary Player**, firmy **Empire Interactive**. Wydany aż na czterech kompaktach, program ten szczyci się najlepszą chyba grafiką, jaką kiedykolwiek widziałem w grze tego typu oraz rewolucyjnym wprost systemem sterowania.

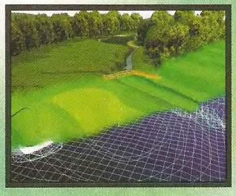
The Golf Pro składa się z dwóch części. Pierwsza rozgrywa się w Kornwalii na przepięknym St. Mellion International, druga umiejscowiona została w Hilton Head National, położonym w Południowej Karolinie. Powierzchnię obydwu pól golfowych odwzorowano z niezwykłą wprost dbałością o najdrobniejsze detale ukształtowania terenu. Najpierw każde z nich dokładnie pomierzono i sfotografowano, potem dane te przekazano programistom, którzy zajęli się tworzeniem modelu pola gry. Była to wyjątkowo żmudna praca - wystarczy powiedzieć, iż wyliczenie wszystkich parametrów terenu dla jednego tylko dołka trwało średnio miesiąc. Później do pracy zabrali się graficy. Wykonali setki zdjęć, które złożyły się na wizualną oprawę programu. W końcu połączono obydwa elementy - model matematyczny i grafikę - tworząc niezwykle realistyczne środowisko gry. Jakością dorównuje ono slajdom i na moje niedoświadczone oko w stu procentach imituje warunki pól golfowych wchodzących w skład **The Golf Pro**. I choć wciąż są to „tylko" statyczne obrazki, na potrzeby gry takiej jak golf wystarczają aż nadto.

Zwieńczeniem wizualnej oprawy programu jest postać zawodnika (20000 animacji), oraz krótkie filmowe sekwencje obrazujące lot piłeczki. Początkujący gracze mogą też obejrzeć briefing wyświetlany przed rozpoczęciem walki o każdy kolejny dołek. Białe strzałki nałożone na pole gry wskazują, gdzie masz posłać piłeczkę, lektor tłumaczy zaś jak to zrobić. Zupełnie jak przed bojową misją F22.

Druga rzecz, która czyni z **The Golf Pro** wyjątkową grę, to jej unikalny system sterowania zwany Mousedrive. Oparty na ruchu myszy, którą musisz najpierw skalibrować (ciekawe doświadczenie), przekłada jej ruch na zamach kijem. Przesunięcie w przód i wstecz określa siłę i styl uderzenia, wychylenie dłoni w górę lub w dół powoduje zaś podkręcenie piłeczki w lewo albo w prawo. Klikasz myszką tylko raz - w momencie, który uznasz za właściwy do uderzenia. I to wszystko. System działa rewelacyjnie - prosty, znakomicie oddaje wrażenie zamachnięcia się kijem, a przy tym bardzo łatwo można się do niego przyzwyczaić. Już po dziesięciu próbach orientowałem się jak uderzać, by przy 5-7 podejściach trafić piłeczką w dowolny dołek.

Biorąc udział w zawodach musisz się jednak zmieścić w limicie 3-5 uderzeń, a to nie jest już takie proste. Pomocny może się tu okazać specjalny kurs, który niemalże ze rękę poprowadzi Cię przez tajniki tej dyscypliny sportu. Najpierw usłyszysz instrukcje (napisy także są dostępne), później zobaczysz, w jaki sposób masz wykonać ruch myszką, na końcu będziesz zaś musiał wykazać się osobiście. Ilość prób jest nieograniczona, przy każdym uderzeniu dowiesz się jak można je poprawić (dosłownie - usłyszysz na przykład, iż myszkę musisz bardziej przesunąć do tyłu), program pochwali Cię zaś dopiero wtedy, gdy okażesz się lepszy od zawodnika prowadzącego kurs. Bynajmniej nie jest to łatwe, powiedziałbym nawet, że irytujące, ale za to bardzo pouczające. Za sprawą **The Golf Pro** hasło „przez praktykę do mistrzostwa" sprawdza się zaś tak na polu golfowym, jak i przy komputerze.





Poza specjalistycznym kursem gry program posiada także inne udogodnienia, które nadają mu bardzo profesjonalny image. Wspaniały komentarz (ponad 5000 słów), możliwość instalacji wybranych komponentów gry, bogata biblioteka danych pozwalająca Ci stworzyć wymarzonego gracza, równie bogaty zestaw kijów golfowych, ułatwienia dla graczy leworęcznych, możliwość gry w sieci (maksymalnie 32 graczy)- jest tego tyle, że po zainstalowaniu gry w ogóle nie masz ochoty patrzeć na wszystkie te opcje. Klikasz na przycisk Quickplay i grasz.

Podsumowując, muszę przyznać, że **The Golf Pro** zrobił na mnie ogromne wrażenie. Wspaniała, realistyczna grafika, wyśmienity system sterowania i bogaty zestaw opcji czynią z tej gry „numero uno" w dziedzinie symulacji golfa. Zdecydowanie i gorąco polecam.

Piotr Orcholski

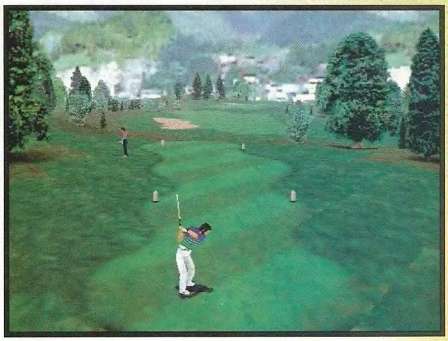
PC
minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM, Windows 95
zalecane:
Pentium 133, 32 MB RAM

producent:
Empire Interactive
wydawca:
Empire Interactive
polski dystrybutor:
MarkSoft

--

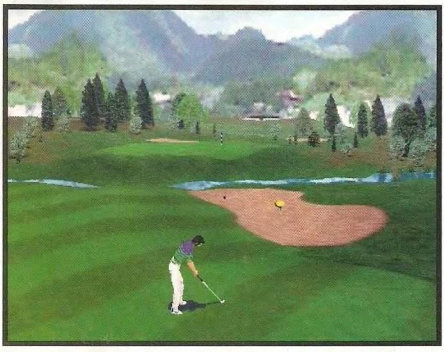
ActuaGolf2

Od kilku lat jednym ze znaków rozpoznawczych firmy **Gremlin Interactive** jest cykl ***Actua Sports***. Rosnąca popularność tej serii sprawiła, iż w planach firmy, poza kolejnymi dyscyplinami sportu, pojawiły się także wznowienia tych już „zaktualizowanych". Za przykład może tu służyć **Actua Golf 2**, którego bogactwo opcji, wspaniała grafika oraz niezła oprawa dźwiękowa czynią jedną z bardziej interesujących propozycji gry w golfa na PCeta.



Historia golfa w wydaniu **GI** rozpoczęła się dwa lata temu, kiedy to na rynku pojawił się ***Actua Golf***. Niestety, cieszyć się nim mogli tylko posiadacze Sony Playstation, brak wersji pecetowej do dziś pozostaje zaś dla nas zagadką. Rok później rozpoczęto sprzedaż **Actua Golf 2**, i znów konsolowcy grali w najlepsze, podczas gdy użytkownicy blaszaków mogli sobie tylko o tym pomarzyć. Ta niezręczna sytuacja trwała ponad rok. Dopiero miesiąc temu prosto z Anglii trafiła do nas pecetowa wersja **Actua Golf 2**, dzięki czemu całą aferę mogliśmy uznać za niebyłą. Co więcej, okazało się, iż „**AG2** for PC" oferuje osiem pól golfowych, a wśród nich także i te, które znalazły się w konsolowym ***Actua Golf***. Za cenę jednego otrzymujemy zatem dwa programy, co wydaje mi się posunięciem bardzo prokonsumenckim. Oby tak częściej.

Gra wita Cię bogato wyposażonym menu. Do wyboru masz aż dziewięć wariantów rozgrywki, wśród których, poza oczywistymi - treningiem oraz zawodami amatorów i zawodowców - znajdziesz również rozgrywki takie jak: Fourball, Foursome, Skins (że wymienię tylko tych kilka, jakie dla człowieka, który nie gra na codzień w golfa, brzmią jak najbardziej egzotycznie). Różnią się one między sobą liczbą biorących udział w zawodach graczy, sposobem punktowania, a czasami nawet ilością dołków, do których możesz posłać piłeczkę. Nie zapomniano też i o multiplayerze. Do wyboru masz połączenie przez serial link, modem i TCP/IP, zabawę może Ci zaś uprzyjemniać wysyłanie i czytanie napływających do Ciebie wiadomości.



Osobna sprawa to sposób, a raczej sposoby sterowania grą, których doliczyłem się aż czterech. Dwie pierwsze metody opierają się na dwu lub trzykrotnym kliknięciu myszką, trzecia jest bardziej interesująca, gdyż przekłada ruch myszki na siłę i kierunek uderzenia. System ten jest bardzo dokładny, ale też niezwykle trudny. „Wczucie się" w jego działanie zabrało mi kilka godzin, choć naprawdę opłacało się, gdyż moje wyniki uległy później znacznej poprawie. Co się tyczy ostatniej metody sterowania grą, przeznaczona jest ona dla posiadaczy laptopów, którzy zamiast myszki, mają touchpada.

Oprawa wizualna programu z całą pewnością lokuje go na pozycji mocnej czwórki. Jest to widoczne zwłaszcza wtedy, gdy korzystasz z 3Dfx lub Power VR - odbicia gór w wodzie są wówczas „widokówkowe", zaś zieleń drzew i trawy wyjątkowo soczysta. Niestety, bez dobrego wspomagania te piękne widoczki, choć nadal ładne, mogą uprzykrzyć Ci życie. Animacja lotu piłeczki wyraźnie zwalnia tym bardziej, w im większej liczbie kolorów i wyższej rozdzielczości uruchomiłeś program.

Co się tyczy dźwięku, na uwagę zasługuje bardzo dobry komentarz Petera Allissa i Alexa Haysa, dwójki popularnych w Anglii sprawozdawców zawodów golfa. Mówią wyraźnie, do rzeczy, a czasami nawet jakby zabawnie. Niestety, po angielsku (zdziwiony?) - przeciętny polski odbiorca gry średnio się więc ubawi.

Ma **Actua Golf 2** zalety, ma i drobne wady. Do pierwszych zaliczyłbym bogactwo opcji gry, dobrą oprawę dźwiękową i wizualną oraz sporą liczbę pól golfowych, do drugich dość oporny system sterowania, który wymaga niestety sporo cierpliwości oraz znaczące spowolnienia animacji, jeśli nie wspomaga jej żaden akcelerator. Sądzę zatem, iż czwórka dla każdego z ocenianych elementów gry (tzn.: grafika, dźwięk, grywalność) będzie oceną sprawiedliwą. Inna sprawa, że wyższe noty dla **Actua Golf 2** spowodowałyby, iż zabrakłoby mi skali dla prezentowanego obok ***The Golf Pro***, który jest po prostu wyśmienity.

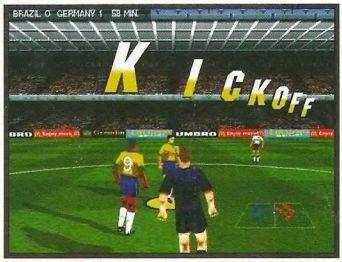
Piotr Orcholski

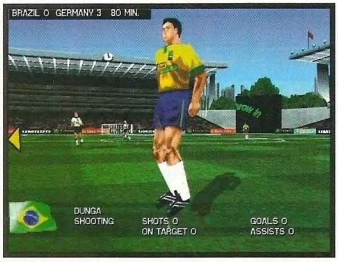
Zręcznościowa

PC
minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM, Windows 95
zalecane:
Pentium 166, 24 MB RAM
akcelerator 3D

producent:
Gremlin Interactive
wydawca:
Gremlin Interactive
polski dystrybutor:
brak

--





Actua Soccer 2

Piłka nożna jest pierwszą grą zespołową, którą programiści z powodzeniem przenieśli na ekrany monitorów komputerowych. Od czasu takich tytułów, jak ***Sensible Soccer*** i ***Kick Off***, dokonano ogromnego postępu w dziedzinie grafiki, a i grywalność też na rozwoju technologii zyskała. Nie da się zapomnieć rewolucji, jaką wywołały ***Actua Soccer*** i ***FIFA 96***. O ile kolejne edycje ***FIFA*** ukazują się co roku, to dopiero teraz doczekaliśmy się drugiej części **Actua Soccer** i przyznać trzeba, że - jak na tak długi okres prac - gra rozwinęła się w stopniu niewielkim.

W **Actua Soccer,** podobnie jak w większości tego typu gier, masz do wyboru rozmaite mecze towarzyskie, turnieje oraz treningi poszczególnych elementów gry. Możesz również do wspólnej zabawy zaprosić kolegę i popróbować swych sił z żywym, myślącym przeciwnikiem. Dla maniaków internetowych istnieje również możliwość pogrania w sieci. Co prawda wiąże się to z przeznaczeniem około 400 Mb na dysku na instalację i wydaniem sporych sum pieniędzy na rachunki telefoniczne, ale myślę, że warto - 64 drużyny z całego świata oraz 24 różne stadiony zapewniają swobodę wyboru i powinny usatysfakcjonować najbardziej wymagających graczy.

Sterowanie piłkarzami jest bardzo proste i przejrzyste, do złudzenia zresztą przypomina patent zastosowany w pierwszej części gry. Pod zawodnikiem, który jest aktualnie w posiadaniu piłki, pojawiają się różne figury geometryczne. Kształt ich informuje cię jaki manewr czy zagrywkę może w danej chwili wykonać kierowany przez ciebie gracz. Proste i wygodne.

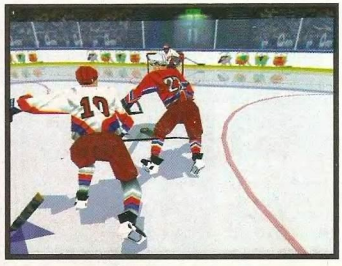
Strona graficzna utrzymana została na poziomie pierwszej edycji ***Actua Soccer***. Zarówno sami zawodnicy, jak i cała reszta otoczenia wykonani są z dużą dokładnością. Całość porusza się dość płynnie a możliwość wyboru paru różnych kamer, z których

Actua Ice Hockey

Tak już się utarło, że po każdej większej światowej imprezie sportowej na rynku gier komputerowych pojawiają się tytuły które do niej nawiązują. Nie mogło stać się inaczej po zimowej olimpiadzie w Nagano. I tak programiści z firmy **Gremlin** zafundowali nam hokej - chyba najbardziej widowiskową z dyscyplin zimowych.

Actua Ice Hockey daje możliwość toczenia rozgrywek zarówno towarzyskich, jak i turniejowych. Możesz również z 20 dostępnych drużyn stworzyć własną ligę lub puchar. Nie mogło też zabraknąć „gry wstępnej", czyli różnego rodzaju ćwiczeń w strzelaniu czy gry w przewadze.

Sama rozgrywka prezentuje się wyśmienicie. Gracze poruszają się bardzo płynnie, co - wziąwszy pod uwagę drobiazgowość grafiki - mile zaskakuje. Wszystkie zespoły występują w swoich narodowych strojach, a lodową taflę zdobi znaczek olimpiady w Nagano. Choć początkowo trudno się przyzwyczaić do sterowania, a zwłaszcza do tego, że na łyżwach nie bardzo da się zatrzymać w miejscu bądź też wykonać gwałtowny zwrot, to jednak jest to możliwe. Po opanowaniu zasad ruchu na lodzie dość szybko nauczysz się rozgrywać widowiskowe akcje, odbierać krążek przeciwnikowi, czy faulować. Istotna jest przy tym znajomość zasad hokeja - komputerowy sędzia jest niezwykle skrupulatny i bezlitośnie odgwizduje wszelkie spalone czy inne zagrania przez trzy linie. Co ciekawe, dość liberalnie traktuje on faulowanie - co i rusz zdarza się, że zawodnicy podkładają sobie kije pod nogi, co kończy się efektownymi upadkami, a sędzia udaje, że nic się nie dzieje.



Oprawa graficzna programu stoi na więcej niż na przyzwoitym poziomie. Poza wspomnianą już szczegółowością wykonania, na uwagę zasługuje fakt, że programistom z **Gremlina** udało się doskonale dobrać „inteligentne" ka-

możesz obserwować przebieg meczu, sprawia, że gra jest bardzo przejrzysta. Rozgrywki toczą sie na trawie, na śniegu, który topnieje pod nogami graczy oraz w strugach deszczu. **Actua Soccer 2** daje również możliwość wykorzystania akceleratorów grafiki, co jeszcze bardziej uatrakcyjnia jej wygląd.

Reasumując przyznaję, że dobra grafika, prostota sterowania oraz jakość wykonania składają sie na obraz całkiem atrakcyjnego futbolu, który powinien cieszyć się sporą popularnością wśród miłośników tego sportu. **Actua Soccer 2** jest w chwili obecnej jedną z lepszych piłek nożnych na rynku gier, choć tak właściwie cały czas męczy mnie kwestia, czy naprawdę powinna zwać się „dwa", czy może raczej „Golden Edition" - w końcu, tak naprawdę niewiele się zmieniło.

MOSIU

Zręcznościowa

PC minimum:
Pentium 75, 16 MB RAM
CD-ROM x2, SVGA, Windows 95
zalecane:
Pentium 133 MMX, 32 MB RAM
akcelerator 3D

producent:
Gremlin
wydawca:
Gremlin
cena: 135 zł

mery, dzięki którym sytuacja na lodowisku jest przejrzysta w każdej sekundzie meczu. Jedynie trybuny, a właściwie siedząca na nich publiczność, wyglądają obrzydliwie - płaskie ludziki wykonują jakieś epileptyczne ruchy, co jako żywo przypomina kłębiące się larwy muchy plujki. Na szczęście można na trybuny nie patrzeć, a wtedy ten drobiazg przestaje przeszkadzać.

Moim skromnym choć stanowczym zdaniem, firma **Gremlin** zasłużyła na brawa. Po takich produkcjach jak wcześniejsza ***Actua Soccer***, należało spodziewać się tytułu równie dobrego a może nawet lepszego. I tak właśnie się stało. **Actua Ice Hockey** jest grą godną polecenia każdemu, komu znudziły się już oklepane piłki nożne. Ja osobiście uważam, że hokej - gra szybsza i nie mniej widowiskowa - powinna zdobyć sobie równie wielu sympatyków ,co piłka nożna (a może więcej). Mnie już zdobyła.

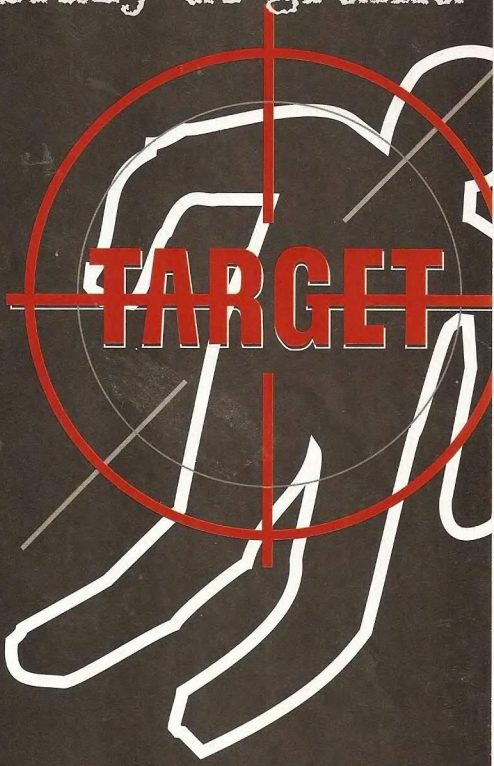
MOSIU

Zręcznościowa

PC minimum:
Pentium 100, 16 MB RAM
SVGA, CD ROM x4, Win 95
zalecane:
Pentium 166 MMX, 32 MB RAM
akcelerator 3D

producent:
Gremlin
wydawca:
Gremlin
polski dystrybutor:
brak

służy do grania



Cena tylko 59,90 zł !

! pierwsza polska gra 3D
! polskie lokacje
! gra w sieci i Internecie
NOWOŚĆ! tryb 2 graczy na 1 komputerze

www.bci.krakow.pl/~target

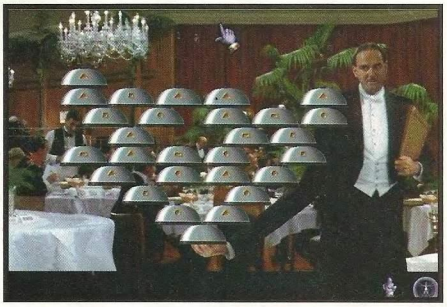
USER

dystrybucja: Hurtownia Oprogramowania USER
Kraków, ul. Przemysłowa 12
tel./fax (012) 656 50 53, 656 45 67 w. 109,114
(0602) 225 316; www.user.com.pl

DeLyric GAMES

Monty Python's The Meaning Of Life

Monthy'ego Pythona można lubić bądź nie rozumieć, nie ma jednak chyba nikogo, kto przeszedłby obojętnie obok dokonań grupy komików spod znaku Latającego Cyrku. Monty Python bezlitośnie wyśmiewa wszelkie świętości, obnaża społeczne zakłamanie i sprowadza do absurdu dokładnie wszystko, a zwłaszcza to, z czego śmiać się nie wypada. Na przykład legendę o królu Arturze, w filmie „Monty Python i Święty Graal", albo odwieczne pytania „skąd przychodzimy i dokąd zmierzamy" - w obrazie „Sens życia według Monty'ego Pythona". Właśnie na kanwie tego ostatniego dzieła powstała gra „nielogiczno-przygodowa" - Monty Python's The Meaning Of Life.



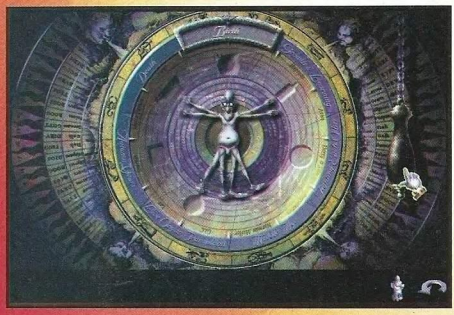
biegu jest taki, że ktoś, kto oglądał film, nie będie automatycznie znał fabuły gry i sposobu jej przejścia; inna sprawa, że znajomość treści pierwowzoru momentami ułatwia rozgrywkę (choć trzeba przyznać, że przewrotni autorzy gry tak wszystko poprzekręcali, że chwilami jest dokładnie odwrotnie niż możnaby się spodziewać i rzeczona wiedza skomplikowany. Ruch myszką to przemieszczanie się po lokacji, kursor zaś automatycznie podświetla się w okolicach miejsca, na które należy kliknąć aby coś się stało. Pstryknięcie prawym przyciskiem myszy przełącza pomiędzy przedmiotami w menu, które również zostają podświetlone, jeśli można ich na czymś użyć. Zdawałoby się - banał, sęk jednak w tym, że zwykłe metody tutaj nie skutkują. W tej grze trzeba myśleć absurdalnie i nielogicznie, a przede wszystkim porzucić dotychczasowe koncepcje na temat przyczyn i skutków - w momencie gdy już prawie-prawie pojąłeś zasady rządzące danym etapem okazuje się, że tak naprawdę jest zupełnie inaczej niż Ci się wydaje. Sprawy nie ułatwia fakt, że każda część gry to zupełnie inne zadanie - w jednym miejscu musisz przeprowadzić konwersację z wyjątkowo nudną partnerką poprzez wybieranie odpowiedzi z menu (zwykle poprawna jest ta, która nie ma nic wspólnego z wątkiem rozmowy), innym razem przyjdzie Ci tak manipulować piramidą półmisków, aby nie straciła ona swej kruchej stabilności. Nie jest to proste, warto jednak się pomęczyć, bo ubaw po pachy gwarantowany, a do tego co i rusz pojawiają się filmowe wstawki, które z całą pewnością ucieszą zwolenników angielskiego komika.

Tak grafika, jak i dźwięk programu stoją na przyzwoitym poziomie i zasadniczo przypominają po prostu to, co oferował film. Jeśli ktoś przepada za Monty Pythonem, to i gra powinna przypaść mu do gustu - warunkiem niezbędnym jest tu jednak wyśmienita znajomość języka angielskiego. Ze względu na dziwaczną modulację głosu komików, a także obecność rozmaitych akcentów (wśród których dominuje paskudny londyński mieszczański), gra zupełnie nie nadaje się do nauki tego języka, a osoby słabo nim operujące stracą lwią część przyjemności, gdyż zrozumienie dowcipów to cała esencja gry. W sumie szkoda, że gra nie została zlokalizowana, bo przecież filmy Monty'ego Pythona cieszą się w Polsce sporą popularnością. Niestety, ze względu na hermetyczność produktu **7th Level**, nie wróżę mu zawrotnej kariery - a raczej wręcz przeciwnie.

ManJAk

Gra składa się z etapów, odpowiadających częściom filmu tak pod względem tytułów, jak i zawartości. Ta ostatnia jednak potraktowana została dość swobodnie i momentami tylko z grubsza przypomina to, co można było oglądać na ekranie telewizora. Efekt tego zabawę utrudnia). Co więcej, Monty Python's The Meaning Of Life to nie tylko sama przeróbka obrazu kinowego na grę, to także spora dawka filmów i zagadek zupełnie z innej beczki, a mianowicie z Latającego Cyrku Monty'ego Pythona. Krótko mówiąc - dwa w jednym, co gwarantuje kupę śmiechu (bądź oburzenia, w zależności od podejścia do życia).

Całość stanowi skrzyżowanie gry logicznej - choć szczerze mówiąc, logika jej jest dość wątpliwa - i prostej przygodówki. Prostej przynajmniej w obsłudze, albowiem system sterowania jest skrajnie nie-

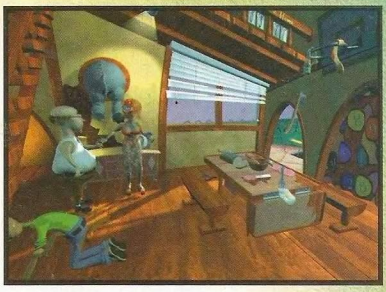


Przygodowa

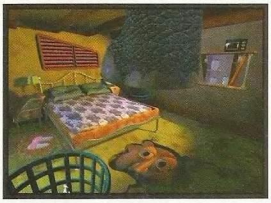
PC
minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM x4, SVGA, Windows 95

producent:
Take 2
wydawca:
7th Level
polski dystrybutor:
LEM

cena: 159 zł



Dementia: it's a state of mind



„Demencja (łac. dementia) otępienie; upośledzenie inteligencji, zdolności rozumowania i krytycznej oceny sytuacji, niekiedy i pamięci, będące objawem niektórych chorób nerwowych i psychicznych."

Gry przygodowe o zabarwieniu komediowym pojawiają się z rzadka, ale zwykle bawią wyśmienicie - wystarczy choćby wspomnieć ***Discworld*** i ***Down in the Dumps***. Charakteryzują się one dość specyficznym, żeby nie rzec - absurdalnym, humorem. Po dłuższej posusze wśród tego rodzaju gier (będzie już z rok), masz znowu okazję zagłębić się w surrealistycznym świecie zwariowanej przygodówki, która tym razem nosi tytuł **Dementia: it's a state of mind**.

W trakcie gry, a nawet juz podczas intra, dowiesz się paru ciekawych rzeczy o rodzinie Crotonów i świecie przez nią zamieszkiwanym. Rodzinka ta uwielbia zarówno zwierzęta, jak również wszystko inne co żywe, nawet gdy ucieka na drzewo. Jej członkowie bardzo kochają również siebie nawzajem. Okazują to jednak w trochę dziwny sposób. Mianowicie, traktują zarówno innych jak i siebie w sposób mało cywilizowany, a czasami wręcz barbarzyński. Wyobraź sobie rodzinę składającą się z babci alkoholiczki, ojca i matki sadomasochistów, syna pirotechnika amatora, córek: gitarzystki rockowej i czarownicy oraz małej pokraki w pieluchach (nie wspominając o słoniach i innych tego rodzaju stworach), zaciekle okładających czym popadnie na wszelkie możliwe sposoby. Czyż to nie jest wspaniałe? Jednak, jak to zazwyczaj bywa, ta „sielanka" nie może trwać wiecznie, ponieważ jeden taki mściwy i kompletnie zwariowany królik (chyba nikt i nic nie jest w tym świecie normalne) ułożył przewrotny plan zemsty. Oto bowiem przy pomocy przedziwnych stworów i potężnych nożyczek stworzył przedziwne miejsca i pokierował wszystkim tak, aby w momencie wprowadzenia swego pokrętnego planu w życie mieć całą rodzinkę Crotonów w kupie. Jednak nie wszystko poszło po jego myśli i w tym momencie wkraczasz do gry Ty. Wcielasz się w postać zapijaczonej babci Buni, starszej kobiety, która spędziła większość swego żywota na strychu, interesując się tylko książką kucharską i trunkami, która dziwnym trafem nie została porwana. Przy okazji szukania swych kulinarnych przepisów, postanowiła ona odnaleźć zaginioną część rodziny. Aby tego dokonać, będziesz zmuszony przeciwstawić się agentom królika - stworzeniom będącym produktami ubocznymi tamtejszej rzeczywistości. Twym zadaniem będzie również dogadanie się z nieco stukniętymi drzewami i roślinami, które zawiązały koalicję tworząc państwo podziemne. Krótko mówiąc, musisz spenetrować surrealistyczny świat, w którym wszelkie prawa natury i nauki zostały pogwałcone i gdzie nic nie jest tym na co wygląda.

Jeżeli chodzi o stronę graficzną gry **Dementia**, to nie mam jej nic do zarzucenia, ponieważ renderowane postaci, tła i poszczególne sceny prezentują się dość dobrze i w pełni oddają zwariowany i surrealistyczny klimat gry, a trójwymiarowe animacje dopełniają tylko dzieła. Podobnie rzecz ma się ze stroną dźwiękową. Muzyka przygrywająca w tle, tak jak i cała reszta, jest nieco pokręcona. Momentami mocna, innym razem lekka, jazzowa lub bluesowa (niczym w filmie Cztery pokoje). Niestety, gra nie wciąga nawet w połowie tak, jak wspomniany na wstępie ***Discworld***, a jej humor momentami wydaje się nieco wymuszony. Muszę zatem stwierdzić, że umieszczona aż na pięciu kompaktach **Dementia: it's a state of mind**, jest po prostu tylko kolejną zwariowaną grą i mimo rzetelnego wykonania jej zwariowany styl zachwyci i przyciągnie tylko zagorzałych wielbicieli tego rodzaju rozrywki.

RAPOL

Przygodowa

PC
minimum:
Pentium 100, 16 MB RAM, SVGA
CD ROM x4, Win 95

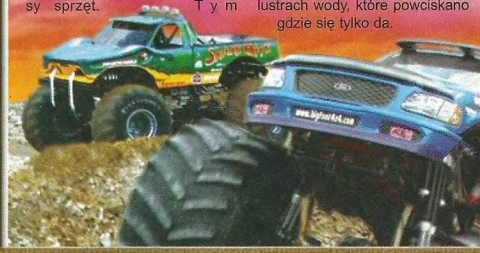
producent:
Makh Shevet
wydawca:
Telstar Electronic Studio
polski dystrybutor:
MarkSoft
cena: 149 zł

Czy pamiętasz wyścigi czterokołowych półciężarówek, które niecałe dwa lata temu przykuły Cię do komputera? ***Monster Truck Madness*** to jedna z bardziej udanych gier **Microsoftu**, wysoką grywalnością bijąca wiele innych produktów tej firmy na głowę. Teraz **Microsoft**, po długiej przerwie, postanowił wydać sequela i - trzeba przyznać - nie byle jakiego.

MonsterTruck Madness 2

Monster Truck Madness 2 to, dla przypomnienia, wyścigi nietypowych samochodów. Podwozie bowiem wzięto z ciężarówki (cztery potężne koła, szerokie opony), natomiast nadwozie to zwykły samochód osobowy. Z pewnością musiałeś widzieć takie cudo w telewizji, a dzięki grze masz szansę go wreszcie poprowadzić.

O płynności grafiki w pierwszej części gry nie można było powiedzieć zbyt wiele dobrego. Aby rozkoszować się jazdą, należało posiadać wówczas wysokiej klasy sprzęt. Tym razem jest inaczej. Zaimplementowana została bowiem obsługa bardzo dużej liczby akceleratorów, dzięki czemu teraz wszyscy będą mogli dopasować ustawienia do posiadanego sprzętu. Co istotne, nie trzeba posiadać jakiegoś tam superakceleratora, wystarczy karta współpracująca ze zwykłym DirectX (do gry dołączonym już w wersji 5.2) aby osiągnąć zadowalające rezultaty. Wprowadzenie akceleracji znacznie wpłynęło na poprawę zarówno działania programu, jak i przede wszystkim jego wyglądu. Wszystkie dostępne samochody posiadają teraz o wiele więcej wielokątów, a opony z kolei wyposażono w nowe tekstury. Dzięki temu całość wygląda niczego sobie. Trasy, na których przyjdzie Ci się ścigać wykonane są niemal perfekcyjnie. Odwzorowano pagórki, wzniesienia, doliny i wiele innych elementów. Dopieszczenie graficznych szczegółów widać zwłaszcza w lustrach wody, które powciskano gdzie się tylko da.



Nie tylko od strony wizualnej gra prezentuje się znakomicie. Także prowadzenie wozu wygląda na dość realistyczne. Wygląda, bo naprawdę trudno powiedzieć, jak to jest w rzeczywistości – nigdy nie miałem okazji się takim truckiem przejechać. Grunt, że komputerowa symulacja nie sprawia kłopotów. Da się tą maszyną jeździć, dobrze zachowuje się ona na drodze i niszczy wszystko, co wpadnie jej pod koła. Uwzględniono tu również i to, że po kolejnym okrążeniu przy zniszczonych oponach samochód zaczyna zachowywać się dość dziwacznie, o czym warto pamiętać, gdy masz zamiar rozjechać wszystko co się rusza.

Ścigać się można na kilku trasach w grze dla jednego gracza, oraz na trzech w trybie multiplayer. Zagrać można też przez Internet. Ponadto, zmienne warunki pogodowe oraz trzy poziomy trudności zapewniają przynajmniej kilkanaście godzin niezłej zabawy.

Z pewnością **Monster Truck Madness 2** nie jest żadną przełomową grą. Stanowi jednak wspaniałą odskocznię od tych wszystkich gier, w których Twoje zwoje mózgowe zwijały się i rozprężały skwierczące z wysiłku niczym anakonda smażona na patelni. Tutaj wystarczy tylko wziąć dżojstik w rękę, wybrać trasę, samochód i rozkoszować się jazdą. Niby nic wielkiego, a jednak potrafi ucieszyć.

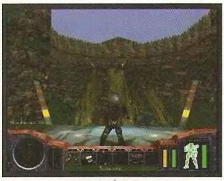
Arkadiusz Matczyński

Zręcznościowa

minimum:
Pentium 133, 16 MB RAM
SVGA, CD-ROM x4, Win95 lub NT
zalecane:
Pentium 200, 32 MB RAM
akcelerator 3D

producent:
Microsoft
wydawca:
Microsoft
polski dystrybutor:
Microsoft

--



Outwars

Firma **Microsoft**, po zmuszeniu wszystkich graczy do używania swojego Windows, rozpoczęła masowe wydawanie najróżniejszych gier - że wymienię tylko ***Age of Empires, CART Precision Racing,*** czy ***Monster Truck Madness 2***. Jak wiadomo, ilość nie zawsze idzie w parze z jakością, szczególnie w przypadku firmy Billa Gatesa, lecz nie dotyczy to z pewnością jej najnowszego tytułu - gry **Outwars.**

Outwars to typowa zręcznościówka z grafiką 3D. Wcielasz się w niej w postać żołnierza, do wyboru - mężczyzny lub kobiety - i starasz się oczyścić świat z porozmieszczanych tu i ówdzie przeciwników. Akcja gry widziana jest z dwóch kamer (perspektywa pierwszoosobowa i widok z zewnątrz), dzięki czemu możesz wybrać ustawienie bardziej odpowiadające Twoim gustom, ewentualnie takie, które lepiej spisuje się w danej sytuacji.

Twoimi przeciwnikami są niebezpieczni mordercy, stworzeni przy pomocy najnowocześniejszej techniki biologicznej. Co gorsza, są oni niemal niezniszczalni - ich destrukcja zabiera dużo czasu i amunicji. Naturalnie, jako wojownik przyszłości, zaopatrzony jesteś w najlepsze uzbrojenie, więc masz szansę pokonać wroga w wyznaczonym czasie i do tego przeżyć. Ułatwi Ci to Twoje wyposażenie - oprócz broni rażącej znajdziesz w nim niezwykle przydatny plecak odrzutowy, stanowiący nieodłączny element każdej misji. Nieodłączny, ponieważ choć akcja gry rozgrywa się w zasadzie na ziemi, to cele przeważnie są oddalone i usytuowane gdzieś w przestworzach, przez co spore odcinki drogi musisz pokonywać drogą powietrzną.

Każda misja składa się z kilku mniejszych. Dotrzeć do głównego celu możesz dopiero wówczas, gdy zaliczysz odwiedziny we wszystkich punktach nawigacyjnych. Już w pierwszej misji musisz w ciągu 5 minut wysadzić dwa bunkry, lecz najpierw zmuszony jesteś latać od jednego punktu do drugiego, aż w końcu dotrzesz do upragnionego celu. Rozwiązanie to, choć na pierwszy rzut oka idiotyczne, jest o tyle dobre, że wiesz gdzie się udać i nie błądzisz bez sensu po całej krainie.

Jak w trakcie gry się okazuje, nie jesteś jedynym żołnierzem zajmującym się eksterminacją biomutantów - należysz bowiem do elitarnej grupy wojowników, której jesteś dowódcą. W niektórych misjach działać będziesz zatem nie w pojedynkę, a w grupie. Do Twoich obowiązków należeć będzie wydawanie poleceń podopiecznym, a także pilnowanie ich pleców. Oczywiście, każdy z uczestników takiej misji jest odpowiednio uzbrojony i stanowi prawdziwą maszynkę do zabijania - tym bardziej, że sam decydujesz o broni, jaką chcesz wybrać. Wybór ten nie jest zresztą prosty, gdyż twórcy gry naprawdę wysili się i zawarli w grze całkiem spory zestaw najróżniejszych urządzeń do likwidowania wroga.

Grafika programu stoi na całkiem przyzwoitym poziomie i przyznać trzeba, że stanowi mocny punkt gry. Wszystkie postacie, maszyny, krajobrazy wykonane są z dużą dbałością o szczegóły. Warto zwrócić uwagę na fakt, że choć gra obsługuje akceleratory 3D, to grafika nawet i bez takowych urządzeń prezentuje się całkiem nieźle, a tekstury sprawiają wrażenie rozmytych, nawet jeśli posiadasz zwykłą kartę SVGA. Czyżby jakaś sekretna sztuczka **Microsoftu?**

Outwars jest jedną z ciekawszych pozycji wchodzących na rynek. Duża liczba misji, rosnący wraz z rozwojem akcji poziom trudności, zróżnicowane uzbrojenie, a także możliwość zmierzenia się w trybie deathmatchowym oraz drużynowym gwarantuje niezłą zabawę. Jest to gra zręcznościowa, ale nie myśl, że jej ukończenie przyjdzie Ci bez wysiłku. Komputerowy przeciwnik jest naprawdę dobry - szkoda tylko, że po pewnym czasie rozgrywka staje się raczej nudna. Niby wszystko działa jak należy, ale brakuje tej grze czegoś, co sprawiłoby, że nie można się od niej oderwać. Krótko mówiąc - można spróbować, ale równie dobrze można sobie podarować.

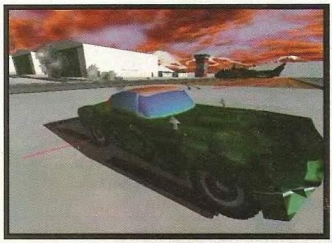
Arkadiusz Matczyński

Zręcznościowa

PC
minimum:
Pentium 133, 16 MB RAM
CD-ROM, Windows 95
zalecane:
Pentium 166 MMX, 32 MB RAM
akcelerator 3D

producent:
Microsoft
wydawca:
Microsoft
polski dystrybutor:
Microsoft

--



Interstate '76: Nitro Riders

Choć na Zachodzie ***Interstate '76*** zyskał nawet spore uznanie, nie wiedzieć czemu, w Polsce przeszedł bez większego echa. Jest to zresztą tym bardziej niezrozumiałe, że większość rodzimych pism branżowych dała mu całkiem wysokie noty (SGK - 8/7/7), co powinno przyciągnąć graczy jak magnes. Oczywiście, nie każdemu ***Interstate '76*** może się podobać, jednak trzeba przyznać, że gra zawiera sporą dawkę nowatorskich pomysłów i już z tego tylko powodu zasługuje na uwagę. Weźmy choćby fakt, że nie jeździsz wzdłuż wyznaczonych tras rajdowych, a zamiast tego wypełniasz misje rodem z ***Mechwarriorów***, że Twój samochód jest bardziej uzbrojony, niż niejeden czołg, że rozległy świat gry został w pełni wykonany w trójwymiarowym środowisku z uwzględnieniem bogactwa i wierności szczegółów, w końcu że całości towarzyszy świetna muzyka z lat 70. Tak, z całą pewnością polscy gracze zawalili sprawę i przegapili coś bardzo dobrego. Na szczęście, nie wszystko stracone, oto bowiem na naszym rynku właśnie pojawia się dodatek do ***Interstate '76*** zatytułowany **Nitro Raiders**.

Pod względem graficznym dodatek ten niewątpliwie stanowi krok do przodu, gdyż nie tylko zawiera nowe tekstury nieba i ziemi oraz tekstury horyzontu (właściwie widoków na horyzoncie), a także uwzględnia możliwości modnych ostatnio akceleratorów 3D. Zadbano tu również o takie niespodzianki, jak nowe bronie (chemical mortar, caltrops, 4get-u-not missile, ball o'flame) czy nowe auta (karawan, limuzyna, ambulans, furgonetka). Całość składa się z 20 misji, w których możesz się wcielić w jedną z trzech postaci (Taurus, Jade, Skeeter), a także 30 poziomów multiplayerowych („capture the flag" oraz „racing"). Oczywiście, zmieniło się także kilka rzeczy w panelu konfiguracyjnym. Poza oczywistym dodaniem możliwości włączenia lub wyłączenia tekstur horyzontu oraz efektu dymu, dołączono również opcję wyświetlania instrumentów przy widokach zewnętrznych. W wersji podstawowej brak tej właśnie możliwości sprawiał najwięcej kłopotów, zmuszając do nieustannego przełączania się pomiędzy widokami wewnętrznym i zewnętrznymi.

Na koniec krótko jeszcze dwie rzeczy - wada i zaleta. Po pierwsze, płytka z **Nitro Raiders** nie zawiera nowej muzyki. Szczerze mówiąc, liczyłem, że tak uznana firma, jak **Activision**, zadba o nowy zestaw kompozycji, unikając tak banalnej gafy, dlatego tym bardziej czuję się pod tym względem zawiedziony. Po drugie, dodatek nie wymaga kompaktu z ***Interstate '76***, gdyż stanowi samodzielną grę, co w dobie wyciągania pieniędzy dodatkami, które wymagają zakupu wersji podstawowej (często zalegającej magazyny wydawcy), należy szczególnie pochwalić.

Hazard

Zręcznościowa

PC
minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA CD-ROM x4, Win95, 80 MB HDD
zalecane:
Pentium 133, 32 MB RAM akcelerator 3D

producent: Activision
wydawca: Activision
polski dystrybutor: LEM
cena: 129 zł

Hexen: Mission

Od chwili pojawienia się na rynku ***Hexen 2*** minęło już pół roku, jak więc przystało na gry, które wyrastają ponad przeciętność, oto nadeszła pora, zresztą najwyższa, na dodatek zawierający nowe poziomy, stwory i bronie. Twórcy z **Raven Software** postanowili nazwać go krótko i zwięźle - **Hexen 2: Mission Pack**, choć nie zapomnieli także o tych bardziej wymagających, zamieszczając także podtytuł - **Portal of Praevus**.

Informacja na pudełku, reklamująca zawartość, mówi o fabule tego dodatku chyba najskładniej: „Eidolon został pokonany. Zło nie." Szerzej hasło to wyjaśnia krótkie intro, zresztą raczej kiepskie, dzięki któremu dowiadujesz się, gdzie toczyć będziesz ostateczną już batalię o zwycięstwo Dobra nad Złem (nie ma co ukrywać, że chodzi o realia starożytnego Tybetu).

Podstawową innowacją w **Portal of Praevus**, która rzuca się w oczy już w pierwszej chwili, jest nowa postać - Demoness. Właśnie tą przedziwną istotą przeszedłem cały **Mission Pack** i nie powiem, grało mi się całkiem przyjemnie (broń podstawowa jest taka sobie, za to kolejne dają już sporą dozę wrażeń). Na uwagę zasługują także ułatwienia być może marginalne, ale za to zapewniające duży komfort gry, takie jak umieszczenie w opcjach możliwości sterowania myszką (nareszcie! wcześniej za każdym razem trze-

ba było wpisywać w konsoli [+mlook]), a także włączenia celownika. No i najciekawsze udogodnienie, które wprowadzono do dodatku, to zaimplementowanie pod nazwą „objectives" czegoś w rodzaju osobistego pamiętnika, dzięki któremu wiadomo, co w danej chwili należy wykonać i dokąd się udać. Wcześniej, jak pamiętasz, ta właśnie strona gry sprawiała najwięcej kłopotów, gdyż poziomy w ***Hexen 2*** były ogromne (składały się z kilku podpoziomów połączonych teleportami), zaś rzeczy do wykonania było sporo.

Sama gra, choć równie zajmująca jak w przypadku ***Hexen 2***, została tu znacznie uproszczona, co moim zdaniem należy jednak traktować jako za zaletę, bowiem 15 nowych poziomów przechodzi się właściwie bez większych problemów, a zwłaszcza bez zbędnego biegania po levelach tam i z powrotem, aby otworzyć kolejne drzwi. Podniesiono natomiast poprzeczkę w stosunku do wroga, gdyż w **Portal of Praevus** nie tylko spotkasz całą masę nowych przeciwników, ale w dodatku będą to stwory znacznie silniejsze i sprytniejsze od swoich „starszych braci". Ponadto od samego początku trzeba grać na najwyższych obrotach, ponieważ już w kilka chwil po starcie napotykasz osobników, których miałeś przyjemność eksterminować dopiero w późniejszych poziomach ***Hexen 2***.

Gra, jak przystało na porządny **Mission Pack**, zawiera także zupełnie nową muzykę (co niestety wcale nie jest ostatnio regułą), notabene równie dobrą jak w poprzedniku. Ponadto na kompakcie zamieszczono także patche, które „naprawiają" ***Hexen 2***, co także należy liczyć na plus. Właściwie jedyne, co mi się w tym dodatku nie podobało, to konieczność posiadania oryginału do instalacji, a także objętość, jaką całość zajmuje na dysku twardym (ponad 80 MB).

W sumie, choć zabawa wydała mi się trochę za krótka (15 poziomów to jednak moment), ucieszyła mnie możliwość ponownego odwiedzenia mrocznego świata demonów i herosów, który od lat tworzy dla nas i udoskonala **Raven Software**. Ucieszyła tym bardziej, że całość prezentuje się naprawdę dobrze, emanując tymi samymi klimatami, co ***Hexen 2.*** I o to chodzi.

Hazard

Zręcznościowa

PC
minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
CD-ROM x2, Win95
zalecane:
Pentium 120, 24 MB RAM
akcelerator 3D

producent:
Raven Software
wydawca:
Activision
polski dystrybutor:
LEM

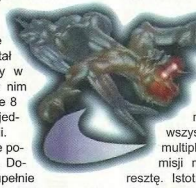
cena: 89 zł

Całkiem niedawno na sklepowych półkach pojawiła się jedna z najciekawszych strategii czasu rzeczywistego – ***Dark Reign***, a już dziś trafia do sprzedaży pierwszy dodatek - **Rise of the Shadowhand**. Pierwszy, gdyż podejrzewam, że na tym się nie skończy.

Dark Reign Expansion: Rise of the Shadowhand oferuje 20 nowych misji w trybie dla jednego gracza oraz ponad 100 map dla trybu multiplayer. Ponadto stworzone zostały misje specjalne, w których można połączyć siły i zagrać przeciw komputerowemu przeciwnikowi. Tryb multiplayer został znacznie rozbudowany i stał się przyjemniejszy w obsłudze. Grać w nim może maksymalnie 8 osób, wybierając jedną z czterech armii.

Activision nie poprzestało na tym. Dołożono jeszcze zupełnie nowe oddziały, które tworzą dwie nowe armie: Freedom Guard Special Force Xenite oraz Shadowhand. Każda z tych armii składa się z 7 jednostek, diametralnie zróżnicowanych od siebie. Ich poznanie nie zabierze wiele czasu, jednak przyniesie wymierne korzyści w grze. Ponadto uatrakcyjniono grafikę, m.in. wprowadzając jeszcze lepsze odwzorowanie terenu, poprzez stworzenie dróg i bagien mających ułatwiać bądź utrudniać poruszanie się jednostek w samej bitwie. Nie zapomniano także o muzyce, która złożona jest z 9 ścieżek audio. Ponadto dzięki edytorowi plansz możesz stworzyć własny świat i wykorzystać go w trybie multiplayer.

Dark Reign Expansion: Rise of the Shadowhand



Firma **Activision** wykorzystała sukces ***Dark Reign*** i wydając **Dark Reign Expansion: Rise of the Shadowhand** bez wątpienia wzmocniła swoją pozycję. Dodatek ten z pewnością docenią przede wszystkim użytkownicy trybu multiplayer, chociaż 20 nowych misji może także skusić całą resztę. Istotną zaletą produktu jest fakt, że całość dokładnie przemyślano i zaprojektowano, w efekcie czego każdy miłośnik gry ***Dark Reign*** powinien być usatysfakcjonowany.

Arkadiusz Matczyński

Strategiczna

PC
minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
Win 95, CD-ROM

producent:
Auran
wydawca:
Activision
polski dystrybutor:
LEM

cena: 79 zł

CoCo International Ltd.
Tel. (036) 4222621 w. 468
060 14 954 84
Fax(036) 4238678
E-Mail: coco@grot.com.pl
za zamówieniem pocztowym i telefonicznym
katalog gratis ◆ PC CD ◆ Ponad 600 roznych tytulow

Tytuł	Detal z VAT	Hurt bez VAT
Atlantis The lost tales	147,90	104,40
Battle Zone	Tel.	Tel.
Beasts & Bumpkins	59,90	38,50
Blade Runner	159,90	112,89
C & C Red Alert Misje	49,90	33,65
Command & Conquer	84,90	57,37
CROC	134,90	94,50
Curse of Monkey Island	187,90	133,55
Dark Earth	147,90	104,40
Dark Omen	Tel.	Tel.
Daytona	99,90	59,90
Doom 2 W95	119,90	78,89
Earth 2144	44,90	28,90
Excalibur	139,90	94,50
FALLOUT	Tel.	Tel.
FIFA 98	146,90	104,40
Fighter Anthology	147,90	104,40
Fighting Forces	152,90	Tel.
Flight Unlimited 2	164,90	Tel.
G-Police	144,90	103,46
Grand Theft Auto	149,90	108,16
Insane Speedway 1. Liga	69,90	46,08
International Rallychampionship	139,90	94,50
Jack Orlando	37,90	26,90
Journeyman Project 3	Tel.	Tel.
JSF	Tel.	Tel.
Książe I Tchórz	129,90	Tel.
Lew Leon	47,90	31,98
Liga Polska Manager 98	94,90	64,00
Lords of Magic	Tel.	Tel.
Lucas Art 3	239,00	Tel.
Man of War	47,90	
Mortal Kombat Mythology	Tel.	Tel.
Mortal Kombat Tril.	154,90	110,98
NBA 98	146,90	104,40
Pandemonium	144,90	102,65
Quake 2	149,90	105,34
Rayman 2	99,00	71,50
Resh	Tel.	Tel.
Red Alert	119,90	84,65
Riven	162,90	113,80
Settlers 2 złota edycja	162,90	112,86
Shadows over Riva	49,90	33,60
Speedway Manager 98	Tel.	Tel.
Starcraft	156,90	Tel.
TieFighter	99,90	64,56
Tomb Raider 2	144,90	103,46
Total Annihilation	142,90	101,57
Virtua Fighter	109,90	71,34
Virtua Fighter 2	147,90	105,37
Wargames	Tel.	Tel.
Wing Commander IV	64,90	46,08
Wing Commander Prophecy	159,90	112,86
X-Files	Tel.	Tel.
Coreldraw 7 pełna wersja	550,00	406,89
Europlus Prof.Ang	349,90	261,00
Europlus Prof. Niem.	349,90	261,00
Euroletter	47,90	30,24
Sony Playstion	694,90	525,00
Controler PSX	69,90	39,95
Kontroler Analogowe	134,90	79,56
Laser Pistolet	139,90	86,48
Karta pamięci 15 Block	74,90	44,38
Karta pamięci 120 Block	129,90	79,68
Kabel RFU	59,90	44,10
Kabel połączeniowy	59,90	25,86
Crash Bandicoot	109,90	76,55
Crash Bandicoot 2	214,90	154,04
Crusader PSX	109,90	76,55
Diablo	Tel.	Tel.
Fade to Black	109,90	76,29
FIFA 98	204,90	153,50
Final Fantasy 7	204,90	153,22
NBA 98	204,90	153,50
Need for Speed 3	Tel.	Tel.
Porsche Challenge	109,90	76,55
Red Alert	209,90	155,25
Syndicate Wars	119,90	78,38

Nowe Tytuły
NHL 97
Need for Speed 2 SE
44 zł
Lucasart:
- Mysteries of the sith
- STARWARS REBELLION
Worldcup 98
Rynek 17 Box 138 44-200 Rybnik
Punkt Sp Lublin Krakowskie Przedmieście 55 Begin S.C.

Chyba każdy amigowy strateg czeka obecnie z zapartym tchem na nadejście ***Foundation***, gry, która ma rzucić absolutnie wszystkich na kolana. Okres oczekiwania wydłuża się jednak znacznie, a tymczasem wygłodniali gracze nie mają czego ćwiczyć na swych komputerach. Jakby w odpowiedzi na to nieme żądanie strategii, firma **Epic Marketing** wydała niedawno **Mobile Warfare** - grę z pewnością mniej ambitną niż ***Foundation***, ale nie pozbawioną zalet.

Szalony włoski generał postanowił (czyżby z nudów?) namieszać solidnie we Wschodniej Europie. Jak pomyślał tak zrobił i obecnie nastał czas światowego kryzysu. Ktoś musiał się tym zająć, a tym kimś okazałeś się właśnie Ty. Obejmując dowodzenie nad nie tak znowu sporą armią musisz ukrócić harce szaleńca. Cóż, służba nie drużba, czas wdziać mundur, wysokie buty, wyczyścić broń i ... Ups. Chyba się zagalopowałem.

Mobile Warfare na pierwszy rzut oka przypomina typowy RTS w rodzaju ***Dune II***. Gra została podzielona na scenariusze, które należy ukończyć, dysponując określoną liczbą wojsk, wspomaganych ewentualnie przez siły dokupione za zdobyte fundusze. Dość szybko jednak okazuje się, że program nie ma znów tak wiele wspólnego ze wspomnianym kanonem gier. Przede wszystkim, manewry wykonuje się wyłącznie na jednym małym ekranie (żadnego przesuwania po planszy). Do tego rozkazy wydawane są jednostkom w turach, a nie równocześnie z wrogiem, nie napotkasz więc tu galimatiasu typowego dla strategii czasu rzeczywistego.

Skoro już o rozkazach mowa, bez wątpienia nie oferują one możliwości stosowania skomplikowanych strategii rodem z autentycznych placów boju. Wszystko co możesz zrobić, to nakazać oddziałowi poruszyć się lub zaatakować. W dodatku nie istnieje możliwość ostrzeliwania wroga z odległości, poza sporadycznie dostępną opcją wykonania nalotu. Aby uderzyć na przeciwnika Twoja jednostka musi się do niego zbliżyć tak, by stała na polu z nim sąsiadującym.

Biorąc pod uwagę prostotę programu, wybór jednostek jest całkiem

Mobile Warfare

nieźły: piechota, czołgi, wojska zmechanizowane, helikoptery, sanitariusze - to wszystko na Twoje żądanie pojawi się na polu walki. Niestety, oddziały różnią się prawie wyłącznie ilością posiadanych jednostek ruchu, poza tym może się okazać , że zwykły krzak będzie przeszkodą nie do przebycia zarówno dla piechoty jak i potężnego czołgu. Kupując oddziały do danej misji, musisz wziąć pod uwagę rodzaj zadania jakie stanie przed Tobą. Często można się domyślić, jakie typy jednostek staną po przeciwnej stronie, w związku z czym dobrze jest wybrać dla siebie takie, które najlepiej spisują się z nimi w starciu, np. helikoptery przeciw wojskom naziemnym, etc.(żadnej piechoty szarżującej na czołgi!).

Generalnie rzecz biorąc, **Mobile Warfare** skupia się na zdobywaniu jak największej ilości forsy w jak najkrótszym czasie. Często ważniejszym dla Ciebie będzie nie tyle dokładne wypełnienie zadania, co przejęcie przed przeciwnikiem małego kuferka widocznego na ekranie, wypełnionego po brzegi szmalem niezbędnym do zakupu wojsk, nalotów oraz służb sanitarnych.

Z pewną zgryźliwością muszę stwierdzić, że w przypadku tej gry z całą pewnością nie postawiono na widowiskowość. Rzekłbym wręcz, że grafika została potraktowana nieco zbyt po macoszemu, jako że małe, zabawkowate ikonki wojsk, potrafią po dłuższym okresie gry doprowadzić do szału nawet najbardziej niewzruszonych stoików. To samo tyczy się strony audio, która ogranicza się do takiej sobie muzyczki quasi-militarnej przygrywającej w tle. Wydaje mi się, że parę efektów dźwiękowych w postaci wybuchów, odgłosów strzałów, czy pokrzykiwania wojsk nie zaszkodziłoby nikomu.

Trudno mi polecić tę grę zatwardziałym strategom z prostej przyczyny - jest nierealistyczna i nie pozwala tak naprawdę na obmyślenie jakiejś sensownej taktyki. Również oprawa programu nie należy do wyszukanych. A jednak jest coś w **Mobile Warfare** co sprawia, że masz ochotę przedzierać się przez kolejne misje, a poziom zainteresowania grą nie opada przez stosunkowo długi czas. Krótko mówiąc jest to przyjemna gra, ale wyłącznie dla tych, którzy strategii nie traktują zbyt poważnie. Tak więc amigowi dowódcy - najwyraźniej musicie zaczekać na ***Foundation***.

Elektryczny

Strategiczna

minimum: AGA 1,5 MB Chip
producent: Epic Marketing
wydawca: Epic Marketing

Doom

Gdyby się zastanowić nad tym, w którym momencie posiadacze blaszaków zaczęli czuć niczym nie uzasadnioną wyższość nad amigowcami, byłaby to z pewnością chwila wydania ***Dooma*** na PC przez ***IdSoftware***, która to firma zastrzegła wówczas, że wersja na Amigę nie pojawi się nigdy. Przez długie lata wiele firm starało się o otrzymanie licencji na wydanie **Dooma** na Amisi, łącznie z ostatnią próbą znanej formacji ***Alive Mediasoft***, niestety bez skutku. Kiedy wydawało się już, że ***Doom*** rzeczywiście nigdy nie zawita na Amidze, firma **IdSoftware** udostępniła w Internecie kod gry, który błyskawicznie został przerobiony przez zapalonych programistów, tak by pecetowa legenda mogła w końcu chodzić na Amisi. Tak więc panie i panowie oto on, długo oczekiwany, wielokrotnie podrabiany, ale w końcu prawdziwy, oryginalny - **Doom**!

Zasiadając do zabawy wcielasz się w postać ogromnego mięśniaka, o kwadratowej twarzy rodem z hollywoodzkich filmów akcji. Osobnik ów, w bliżej nieokreślony sposób trafił do rozległego kompleksu podziemnego, gdzie natychmiast rzuciło się na niego istne stado demonicznych paskud. Nasz bohater niewiele myśląc, wyciągnął jedyną giwerę, jaką akurat dysponował i zaczął pruć do wszystkiego co się rusza, kierując się jednocześnie w głąb podziemia

Długo by chyba szukać osoby, która nie wiedziałaby czym jest **Doom**, jednakże na wypadek gdybyś ostatnie kilka lat spędził w buddyjskim klasztorze w Tybecie, lub w podobnie uroczym miejscu odosobnienia, przybliżę Ci pokrótce ideę tej gry. **Doom** to legendarna już strzelanina 3D, którą uważa się za przodka takich hitów jak ***Quake***, czy ***Duke Nukem***. Teoretycznie reprezentuje ona raczej prymitywny rodzaj rozrywki, gdyż jedyne zadania gracza to wyszukiwanie coraz lepszych broni, rozwalanie napotkanych koszmarków oraz okazjonalne wciśnięcie guzika w ścianie i tak w kółko, poziom za poziomem. A jednak trudno jest oderwać się od **Dooma**. Jakiś czynnik (być może pierwotny instynkt myśliwego?) sprawia, że penetracja kolejnego levelu staje się dla Ciebie najwyższym priorytetem. Buszując po mrocznych korytarzach można znaleźć, poza stworami i ewentualnie śmiercią, apteczki zwiększające energię, wzmacniacze zbroi, amunicję, oraz różne spluwy od strzelb po wyrzutnie rakiet. Krótko mówiąc jest się czym bawić, a i towarzyszy do zabawy w postaci wrogów nie brakuje.

Jednak dla amigowców podstawowe pytanie brzmi: jak to cudeńko będzie chodzić na ich sprzęcie? Biorąc pod uwagę, że de facto bezpośredni port kodu na Amigę nie został dokonany, a jedynie udostępniono za zgodą **IdSoftware** specjalne konwertery, można się było spodziewać wielu probemów z odpaleniem gry. Okazało się jednak, że obawy były absolutnie bezpodstawne. Co prawda, do uruchomienia **Dooma** potrzeba co najmniej Amigi z procesorem 030, ale za to program chodzi bez zarzutu. Jeśli jednak pojawiają się problemy, zawsze można zmniejszyć okno gry, jednakże zabawa na ekranie wielkości znaczka pocztowego nie należy do najlepszych znanych mi sposobów spędzania wolnego czasu.

Zapewne zaciekawi Cię również fakt, że w **Dooma** można pograć w sieci z użytkownikami innych maszyn (wreszcie możesz dołożyć wrednemu sąsiadowi, który zadzierał nosa mówiąc o swym Pentium). Niestety, aby gra chodziła z rozsądną prędkością w Internecie będziesz potrzebował naprawdę mocnej maszyny, w przeciwnym wypadku może się okazać, że Twoja postać będzie się zacinać jak źle naoliwione zawiasy.

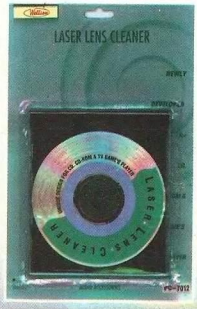
Okej amigowcu, Twoje marzenie wreszcie się spełniło. W końcu możesz odpalić **Dooma** na swej własnej maszynie i wierz mi, nie będziesz się miał czego wstydzić przed swoim kumplem pececiarzem. Pamiętaj tylko byś nie zaDoomał się kompletnie - radzę raz na jakiś czas odejść od komputera w celu spożycia posiłku, czy wykonania kilku szybkich skłonów w charakterze gimnastyki. Miłej rozwał... ahem, zabawy.

P.S. Na zakończenie chciałbym zwrócić uwagę na fakt, że do zagrania w **Dooma** na Amidze jest potrzebna pecetowa (niestety) wersja gry oraz specjalny translator kodu, dostępny za darmo w Internecie. Najwięcej programów tego typu można znaleźć obecnie w Aminecie. Osobiście polecam Adooma, który jest zdecydowanie najbardziej efektywny.

Elektryczny

AMIGA: minimum: Amiga AGA, 030 Mhz, 8 MB

producent: IdSoftware
wydawca: IdSoftware



CZYSZCZĄCA PŁYTA KOMPAKTOWA

Proponujemy Państwu uniwersalną płytę kompaktową służącą do czyszczenia soczewki laserowej, która może być wykorzystana zarówno w tradycyjnym odtwarzaczu, jak i w odtwarzaczach samochodowych, CD-romach i telewizyjnych grach komputerowych.

Cena zakupu wynosi 30 złotych plus koszt wysyłki.

Zamówienia prosimy kierować na adres:
KAROLEX
os. Jagiellońskie 31
61-233 Poznań tel/fax (+61) 877 2941

ZAMAWIAM
ZA ZALICZENIEM POCZTOWYM

Imię

Nazwisko

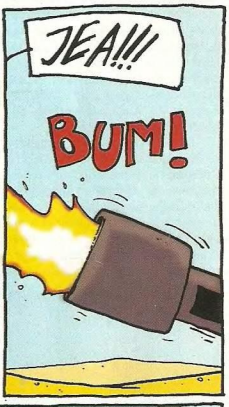
kod pocztowy miejscowość

ulica, nr domu, nr mieszkania

ilość sztuk

podpis zamawiającego

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA...



TXT i GFX: ŚLEDZIU 98

Z prywatnych zbiorów

**Znasz jakieś cenne wskazówki i rady?
Masz swój własny sposób na wygrywanie?
Napisz do nas.
Na najbardziej aktywnych Czytelników czekają w końcu roku cenne nagrody.**

CIVILIZATION 2

Ciekawostki

1. Najwięcej kasy ile można mieć to 32.000 gold. Powyżej tego komputer wyświetla ujemne wartości.

2. Maksymalna populacja w grze to 320,000,000 ludzi.

3. W całej grze może być 255 miast!

4. Największe miasto, jakie można wybudować bez oszukiwania, to 40 lub 42. Po zmianie paru wartości w RULES.TXT miasto może osiągnąć nawet 127!

Porady i strategie

1. Rozbudowuj się w następującej kolejności:
a) Warrior (odkrywaj teren),
b) Settler (wybuduj miasto),
c) Phalanx (w celach obronnych),
d) Settler (wybuduj kolejne miasto),
e) Temple,
f) Library,
g) Settler (do budowy dróg i irygacji),
h) Jednostka ofensywna (do obrony przed atakiem, nie do niszczenia innych),
i) Marketplace,
j) City walls,
k) Cud Świata (według uznania),
Na początku należy założyć ok. 10 miast, a jeśli ktoś czuje się na siłach, to nawet więcej - miasta to fundamenty Twojej potęgi gospodarczej.

2. Recepta jak wybudować miasto „Einsteinów" dające bardzo dużo punktów nauki. Wybierz miasto, które ma szansę na duży przyrost, z duża siecią dróg i kolei. Zbuduj Coppernico's Observatory, Newton College + Library, University (ewentualnie jeszcze Colosuss). Wyślij z miasta trzy karawany, aby zwiększyć dopływ z handlu. Kiedy miasto osiągnie wielkość 20, przełącz część ludzi na naukowców - powinieneś otrzymać 300 punktów tylko z tego jednego miasta (a może znacznie powyżej).

3. Jeśli przekupisz jakąś jednostkę wroga daleko od swoich miast, a blisko miast wroga, jest duża szansa, że będzie ona miała „Home City: None", czyli nie będzie powodowała niezadowolenia w mieście ani kosztowała jednej tarczy.

4. Jeśli masz kopalnię, na której jest kolej, to należy wybudować tam Airport, a wtedy wzrośnie ilość żywności dostarczanej z tej kopalni (z 1 do 3)!

5. Aby zapobiec wykradaniu informacji przez wrogie cywilizacje, warto trzymać w mieście szpiega lub dyplomatę, co znacznie zmniejsza szansę obcych wywiadowców na wykradzenie lub zniszczenie Ci czegokolwiek.

6. Nie należy ufać cywilizacjom, których wodzowie są militarystami. Na dłuższą metę nie da się z nimi utrzymać pokoju, gdyż co kilka tur będą chcieli więcej i więcej prezentów, a i tak nigdy się z Tobą nie sprzymierzą.

7. Najważniejsza rzecz to handel. dlatego przede wszystkim wysyłaj wszędzie karawany. Najlepiej handluj z obcymi miastami, im dalej są one położone tym lepiej. Tylko handel może przynieść krociowe zyski. Nie należy zapominać o sieci dróg wokół każdego miasta, zwiększa to znacznie przychody z handlu. Na początku gry jak najszybciej należy wynaleźć „monarchy", a potem „demokracy".

8. Najważniejsze cudy świata to: „Pyramids" (szybki rozwój miast), „Great Library" (znacznie pomaga w nauce), „King Richard Crusade" (wybudowane w największym mieście daje niezłego kopa gospodarce - potem może służyć do wybudowania innych cudów w tym mieście), „Hoovers Dam" (+ 50% więcej tarcz w KAŻDYM mieście), „Adam Smith Co." (wartość tego cudu zależy od ilości miast, jakie posiadasz; średnio w mieście jest ok. 5 budowli kosztujących 1 gold, jeśli masz np. 10 miast, to oszczędności będą rzędu 50 gold na turę). Warto mieć także cudy zmniejszające niezadowolenie np. „Michaela-ngelo Chapel". Jeśli grasz na wyższych poziomach trudności, staje się to niezbędne, podobnie jak „Great Wall" czy „United Nations" pomagające zawrzeć pokój z silniejszymi cywilizacjami.

9. Aby otrzymać wysoki wynik końcowy, należy na kilka tur przed podliczeniem punktacji w grze ustawić Luksus na 100%

10. Jeśli ktoś lubi ryzyko, to może spróbować ustawić sobie wysoki poziom aktywności barbarzyńców (Raging hords). Wbrew pozorom barbarzyńcy mogą być „fajni". Można ich bowiem bardzo tanio przekupić dyplomatą, a przy odrobinie wprawy będą mieli „Home City: None" (patrz pkt. 3) Poza tym granie z większą aktywnością barbarzyńców daje większą punktację końcową, no i nie bez znaczenia jest fakt, że Twoi wrogowie też muszą z nimi walczyć.

11. Wielu ludzi zadaje sobie pytanie, jak szybko i w miarę tanio zmontować statek kosmiczny. Oto mój przepis. Potrzeba 22 Structural, potem Propulsion, Fuel po 5 każdego oraz po 1 egzemplarzu Habitation, Life Support i Solar Panel. Statek powinien dolecieć w 10 lat.

Hubert Kwiatkowski
e-mail: hpmm@hotmail.com

HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

1. Całkowita ilość punktów ruchu zależy nie tylko od umiejętności danego Herosa lecz także wojsk, które posiada. Na wielkość przebywanego dystansu wpływa najwolniejsza jednostka jaką heros posiada w swojej armii. Różnica pomiędzy bardzo wolną armią, a bardzo szybką wynosi maksymalnie 4 punkty ruchu.

2. Herosi od najmocniejszego do najsłabszego: Warlock, Wizard, Necromancer, Knight, Sorceress i Barbarian.

3. Jeżeli Twój heros ma jedno wolne miejsce w swoim wojsku, a Ty chciałbyś np. podzielić 100 łuczników na dwie grupy po 50, to musisz trzymając klawisz SHIFT kliknąć myszą na oddział, który chcesz podzielić i wskazać na puste miejsce - ukaże się wtedy okienko, w którym wpiszesz ile wojsk ma być przeniesione.

4. Czasami wydaje się, że niektóre czary pojawiają się rzadziej niż inne. Do rzadko pojawiających się czarów należą:

Pierwszy Poziom: Tu wszystkie czary są jednakowo częste.
Drugi Poziom: Haunt i Visions.
Trzeci Poziom: Paralyze, Teleport i View Town.
Czwarty Poziom: Set Elemental.
Piąty Poziom: Summon Elemental i Town Portal.

5. Czy „stwory" na mapie zechcą się do Ciebie przyłączyć? Programiści ustawili to tak, że zawsze na początku gry losowo ustawia się parametry wszystkich stworów na mapie, potem zaś:

a) zazwyczaj istnieje 20% szans, że grupa „stworów" zechce się do Ciebie przyłączyć, a jeśli Twoje siły są dwa razy większe od siły stworów (licząc w Hit Point), wówczas takie stwory zechcą się przyłączyć za darmo.

b) jeśli masz dwa razy większe siły od napotkanych stworów, lecz nie są one skłonne się do Ciebie przyłączyć (pozostałe 80%), ale Twój heros ma umiejętność dyplomacji, stwory mogą przyłączyć się za pieniądze.

c) jeżeli nie występuje żaden z powyższych warunków i siły wojsk herosa są pięć razy większe niż stworów, te ostatnie będą uciekać.

6. Oto Twój najgorszy koszmar! Wchodząc do jaskini demonów (Daemon caves) masz cztery możliwości:

a) 30% szans, że dostaniesz 1.000 punktów doświadczenia

b) 30% szans, że dostaniesz 1.000 punktów doświadczenia i 2.500 złota

c) 30% szans, że stracisz 2.500 złota

d) 10% szans, że dostaniesz 1.000 punktów doświadczenia i artefakt.

7. Szkielety leżące na pustyni zawierają artefakt w 30% wypadków.

8. Niektóre artefakty kumulują swoje działanie, a niektóre NIE! Ogólnie mówiąc do artefaktów kumulujących swoje działanie należą te, które dotyczą zasobów i podstawowych umiejętności (atak, obrona, moc czarów, wiedza), zaś do tych, które nie kumulują, należą wpływające na szczęście (luck), morale i ruch (movement) pod warunkiem, że są to takie same artefakty (np. dwa „Traweller's Boots" lub dwa „Gambiers Coin" nie kumulują się). Oznacza to, że nie ma różnicy czy Twój heros ma jedną parę butów czy pięć (takich samych), podczas gdy pięć czarnych pereł da Ci +10 wiedzy i mocy czarów.

9. Czasami zdarza się, że w Twoim kierunku zdąża wrogi heros uzbrojony po zęby, którego ciężko pokonać w generalnej bitwie. Cóż wtedy robić? Można zastosować fajną sztuczkę pod warunkiem, że posiadasz kilka dźinów. Załóżmy, że masz ich pięciu. Musisz podzielić ich na pięć grup po jednym w każdej i dać to „wojsko" jednemu herosowi do misji pod kryptonimem „Kamikadze". Dżiny mają tę unikalną cechę, że przy zaatakowaniu obcego wojska mają 10% szans, aby rozbić połowę oddziału wroga! W sumie mając tylko 5 dżinów, ma się 50% szans, tak że atakując nawet 100 tytanów, jeden z dżinów może zabić aż 50 tytanów jednym ciosem.

10. Gdy dochodzi do bitwy, zawsze warto przewidzieć, kto zacznie pierwszy ruch. Najbardziej liczy się szybkość oddziałów wojsk - kto ma w swej armii jednostkę najszybszą, ten zaczyna pierwszy, jeśli zaś obydwaj gracze mają te same najszybsze jednostki, zaczyna strona atakująca. I tak w kółko od najszybszej do najwolniejszej jednostki biorącej udział w grze.

11. Jeżeli podczas bitwy strona przeciwna irytuje Cię ciągle, używając czaru „Resurrect" na swoich poległych jednostkach, istnieje sposób, aby przerwać tę „radosną działalność": wystarczy tylko stanąć jakąś jednostką na ciałach poległego wroga, a przeciwnik nie będzie mógł dalej używać tego czaru.

12. Pomysł na grę. Sprawa dotyczy gry multiplayer w cztery osoby (lecz można także grać na dwa komputery). Jak zrobić, żeby cztery osoby grające w HoM&M 2 nie czekały dłużej niż 5 minut na swoją turę (nawet w późnych etapach gry!)? Metoda jest taka:

a) gracze powinni utworzyć dwie pary i grać dwóch na dwóch.

b) należy włączyć grę multiplayer dla dwóch (!) ludzi, bez przeciwnika komputerowego.

c) każdy gracz (jeden z czterech) może kupić TYLKO jednego herosa! Nie wolno kupować innego, chyba że ten pierwszy zostanie zabity lub zdymisjonowany.

Ta metoda w bardzo elegancki sposób rozwiązuje problem sojuszy.

Hubert Kwiatkowski
e-mail: hpmm@hotmail.com

Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński
e-mail: rip@sgk.com.pl

BLADE RUNNER

wymagania:
Pentium 90
16MB RAM,
CD-ROM x4,
Win 95
SVGA

Przygodowa

producent:
Westwood Studios
wydawca:
Virgin Interactive
polski dystrybutor:
IPS Computer Group

Blade Runner, podobnie jak książka i film, na trwałe wpisał się także w świat gier komputerowych. Głównym atrybutem tego tytułu jest fakt, że po raz pierwszy zastosowano tak rozbudowaną fabułę i możliwość ukończenia gry na tak wiele sposobów. Niestety, złożoność ta sprawia jednocześnie, iż nie sposób napisać rozwiązania, które w 100% pokrywałoby się z rozwojem wydarzeń w każdej partii. Wystarczy, że w jakimś ważnym miejscu dokonasz innego wyboru i już wszystko toczy się inaczej. Poniższe porady proponowałbym zatem potraktować jako rozbudowaną ściągę, swego rodzaju listę miejsc, które powinieneś odwiedzić, a także ludzi, z którymi powinieneś pogadać. Dzięki temu na pewno uda Ci się dotrzeć do jednego z finałów gry, choć warto przy tym pamiętać, że dróg do niego jest wiele.

AKT I

Runcitier's Animals

Pogadaj z oficerem i ludźmi stojącymi po lewej. Podnieś z ziemi kawałek chromu, a później kliknij na hydrant i kubeł na śmieci. Wejdź do środka budynku. U Twoich stóp powinny leżeć łuski pocisków. Weź je. Pogadaj z właścicielem sklepu. Pytaj go tak

długo, aż powie coś o Lucy. Popatrz na kamery, po czym poproś właściciela o CD z nagraniem filmu. Podejdź do biurka przy zasłonie z tyłu sklepu. Rozejrzyj się. Na biurku zobaczysz zdjęcia. Weź psa-zabawkę, batonik oraz leżący na podłodze przedmiot. Wróć do swojego aerowozu. Przed odlotem raz jeszcze pogadaj z oficerem.

Apartament

Nakarm psa, klikając na stół kuchenny (rób to za każdym razem, gdy wracasz do domu) i wrzuć do odtwarzacza płytę CD, którą dostałeś w sklepie. Znajdziesz na niej dwa zdjęcia. Odpowiednio nimi manewrując, powinieneś zobaczyć Lucy i leżące na jej biurku menu (to na pierwszym zdjęciu), a także twarz i but podejrzanego

oraz jego samochód wraz z tablicami rejestracyjnymi (to na drugim zdjęciu). Włącz KIA i odhacz wszystkie nowe informacje.

Police Headquarters

Biegnij do laboratorium i zostaw tam wszystkie zgromadzone dowody. Pogadaj z pracującym tam człowiekiem (ustaw KIA na „znak zapytania", będziesz mógł wówczas sam wybierać tematy rozmów). Wypytaj go, o wszystko co tylko możliwe, gdyż później już go nie zobaczysz. Zjedź na środkowy poziom. Zbadaj niedopałek z popielniczki i wejdź na strzelnicę. Poćwicz refleks pamiętając,

iż Twoi prawdziwi przeciwnicy mają niebieską broń. Po skończonym treningu kliknij na monitor w prawym, górnym rogu przedsionka, żeby sprawdzić swój wynik. Wjedź na dach i udaj się do China Town.

China Town

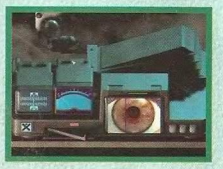
Pogadaj z gościem w czerwonej kurtce, a później z szefem baru. Następnie wejdź do środka i zacznij rozmawiać z kucharzem, który coś właśnie gotuje. Gdy będzie

próbował oblać Cię wrzątkiem uskocz w bok. Kucharz zacznie uciekać. Goń go, zignoruj włóczęgę przy śmietniku, w następnej lokacji wbiegnij zaś po schodach do góry. Kucharz zeskoczy Ci niemalże na głowę. Możesz go zastrzelić lub też schować broń i pogadać. Jeśli wybierzesz pierwszą możliwość, przeszukaj ciało. Wyjdź do parkującego przed budynkiem aerowozu policyjnego. Pogadaj

z Gaffem (kumpel z policji), po czym wróć do śmietnika. Znajdziesz w nim rejestrację. Wróć na komisariat.

Police Headquarters

Załaduj kolejną partię danych z głównego komputera, po czym skieruj swe kroki do aresztu. Pogadaj z więźniem na wszystkie możliwe tematy, a następnie przeprowadź na nim test. Teraz uważaj, musisz gościa testować tak długo, aż stwierdzisz, że jest w 100% człowiekiem. Robisz to, naciskając trzy przyciski umieszczone po prawej stronie urządzenia testującego (wcześniej musisz je



skalibrować - służy do tego czerwony guzik). Patrząc od lewej, najprostsza kombinacja wygląda tak: 1, 1, 2, 2, 3, 3, 1, 2, 3, 3. Jeśli test nie da jasnego wyniku, spróbuj raz jeszcze.

Apartament

Gdy wrócisz do domu, nakarm psa i sprawdź automatyczną sekretarkę (pokój obok). Potem połóż się spać.

AKT II

Tyrell

Przy wejściu dostaniesz od strażnika dysk. Wjedź windą na górę. Przy komputerze powinie-

neś znaleźć reklamówkę produktów Tyrella i kolczyk. Kliknij myszką na komputerze, żeby dowiedzieć się, iż ktoś przy nim majstrował. Klikaj tak długo, aż powiesz „I coudn't even begin to guess the code". Wejdź do „mieszkania" ofiary. Zbadaj ciało - znajdziesz cienki

drut. Z podłogi zabierz pojemnik na żywność i obrożę. Przyjrzyj się ciałom martwych psów. Wróć na komisariat.

Police Headquarters

Zbadaj fotografię z CeDeka w centralnym komputerze. Powinieneś na niej odszukać psa z obrożą, na której widnieje napis Rikki, pojemnik na jedzenie, twarz napastnika oraz bombę, którą trzyma on w lewej ręce. Zajrzyj do KIA, odhacz wszystkie nowe informacje i wróć do Tyrella.

Tyrell

Tym razem komputer powinien Cię wpuścić - hasło, oczywiście, brzmiało „Rikki". Otrzymasz

kod DNA. Przed powrotem na komisariat dokładnie przepytaj strażnika siedzącego w głównym holu budynku.

Police Headquarters

Zjedź na parter i zamelduj się u Guzza. Musisz od niego wyciągnąć zapewnienie, że załatwi Ci spotkanie z Tyrellem.

Tyrell

Twoja pierwsza rozmowa z Rachael i Tyrellem.

Apartament

Nakarm psa, sprawdź wiadomości na sekretarce, obejrzyj TV i przejrzyj KIA.

Animoid Row

Pogadaj z właścicielem baru rybnego, a następnie idź do sprzedawcy węży (w głębi ekranu). Nagabuj go rozmową tak długo, aż się wścieknie i niechcący wymieni imię niejakiego Bullet Boba. Następnie porozmawiaj ze

sprzedawczynią w kiosku z zielonym smokiem. Kup branzoletę (możesz też podrażnić skorpiona siedzącego w klatce). Teraz idź w lewo do sklepu Bullet Boba (pamiętaj tylko, żeby KIA nastawiony

był na „znak zapytania"). Najpierw przeprowadź na nim test Voighta-Kampffa. Możesz użyć tej samej kombinacji co ostatnio - 1, 1, 2, 2, 3, 3, 1, 2, 3, 3. Bob zaproponuje Ci usprawnienie Twojego KIA - zgódź się. Od teraz możesz wybierać, które informacje mają trafić do centralnego komputera, a które nie (odhaczasz je). Kup lepszą amunicję, zrelaksuj się i obgadaj wszystkie możliwe tematy. Wyjdź ze sklepu i podejdź do neonu „Hawkers". Pogadaj ze sprzedawczynią, a potem przejdź niżej i pogadaj z barmanem. Idź w prawo. Kliknij na mężczyznę stojącego pod neonem przedstawiającym

diament. Pogadaj z nim. W pewnym momencie zacznie reklamować swój aparat fotograficzny - nagle zrobi Ci zdjęcie i korzystając z tego, że jesteś oślepiony błyskiem flesza, zacznie uciekać. Bierz kamerę, którą upuścił i biegnij za nim w prawo. Przestrzel zamek i zejdź przez otwór w podłodze. Hm, tyle broni dawno nie widziałeś . Wejdź do tunelu, a następnie wejdź po

drabince do góry. Masz szczęście, facet jest Twój. Możesz go zastrzelić, ale fajniej jest popatrzeć jak Steel go obrączkuje.

Police Headquarters

Z biurka Guzza weź dokument świadczący o nowej dostawie broni. Idź na strzelnicę. Popatrz

na pudło leżące na podłodze, a następnie tak długo rozmawiaj ze strażnikiem, aż ten da Ci formularz.

Wejdź teraz do centralnego komputera i obejrzyj sobie nowe zdjęcia. Na tym z chińskiego baru zobaczysz znajomą twarz (to facet ze sklepu ze zwierzętami) oraz ukrytą kamerę - to ta czerwona plama nad szafką z butelkami. Na swoim zdjęciu powinieneś zobaczyć mężczyznę trzymającego w ręku dziwnie wyglądającą łuskę (to ten facet przy barze). Idź do aerowozu.

DNA Row

Pogadaj z facetem w czerwonym ubraniu. Idź w lewo. Zrób

sejwa, gdyż za chwilę będzie gorąco. Wejdź do Dermo Design, uwolnij gościa w turbanie (strzel w trzymające go kajdanki) i uciekaj:

dwa kliknięcia w lewo i dwa w dół. Jeśli przeżyjesz, pogadaj z konającym właśnie facetem, a chwilę później z oficerem policji. Obydwaj powiedzą Ci kilka interesujących rzeczy. Wejdź po schodach na górę. Z rąk manekina (tego z czerwoną szarfą) wyjmij kopertę i sprawdź automatyczną sekretarkę. Wróć na ulicę. Jeśli jeszcze raz spotkasz gościa w czerwonym kitlu, zapytaj go o bombę. Idź w prawo, a później do góry, do zielonego budynku. Dziadka ubranego w arktyczny kombinezon wypytuj tak długo, aż wyczerpią się wam wspólne tematy. Wyjdź i idź do góry (między dwoma budynkami). Wejdź do budynku Bradbury'ego i wdrap się

po schodach na górę. Wejdź do mieszkania (w następnej lokacji). W pokoju z komputerami uruchom

drukarkę (kabel na podłodze) i zabierz wydruk. W łazience wejdź drabinką wyżej, a później stłucz szkło w szafie, tak abyś mógł się wspiąć po niej do góry. W nagrodę dostaniesz... manto od dwóch znajomych replikantów.

AKT III

Przesuń się pod okno, aby uwolnić się z więzów. Z łóżka po prawej weź zdjęcie księżycowego

autobusu, lakę i przedmiot spod poduszki. Spod drugiego krzesła wyjmij inny przedmiot. Wyjdź z pokoju. Pogadaj ze stojącym przy kontuarze twardzielem. Przejdź przez neonowe drzwi. Z kredensu weź odznakę, a z łazienki łuskę. Wyjdź z budynku. Zbadaj wrak sa

mochodu i wyjmij z niego pakunek. Wróć do aerowozu.

Animoid Row

Pogadaj ze sprzedawcą ryb, a później z właścicielką „zielonego smoka". Otrzymasz nowe informacje. Idź w lewo do chińskiego barmana. Da Ci dysk.

Apartament

Wróć do domu i od razu zbadaj CeDeka. Powinieneś zobaczyć faceta z kamerą (po prawej) oraz Guzza (pod czerwonym neonem). Na zdjęciu księżycowego promu zobaczysz trzy twarze, w tym swoją własną! Sprawdź sekretarkę. Prześpij się.

Police Headquarters

Zjedź do aresztu i pogadaj z siedzącymi w nim facetami. Potem pędź do swojego aerowozu.

Hysteria Hall

Wejdź do salonu samochodowego i pogadaj z jego kalekim właścicielem. Wdrap się po schodach na górę i rozejrzyj. Schodząc

jeszcze raz, zagadnij starego Crazy Legs i wyjdź na ulicę. Zacznij rozmawiać z dwojgiem starszych ludzi. Dostaniesz kawałek sera oraz garść cennych informacji. Teraz możesz odwiedzić Hysteria Hall. Wejdź do pierwszego pomieszczenia po lewej. Lucy siedzi przy symulatorze motocykla. Porozmawiaj z nią. Możesz przeprowa-

dzić na niej test Voighta-Kampffa albo też ostrzec ją o drugim łowcy androidów - Steel. Gdy ucieknie, załaduj się do wozu i leć do Animoid Row.

Animoid Row

Pogadaj ze starszą kobietą z budki „Hawkersów".

Nightclub Row

Wejdź do pierwszej knajpy po lewej. Zaczep tancerkę na scenie ,

a gdy podejdzie do Ciebie bramkarz, rzuć się (dwa kliknięcia) do stolika po lewej. Voila. Jesteś w drugim barze. Wróć na ulicę i wejdź do lokalu po prawej. Zobaczysz tam swojego starego znajomego - Chińczyka w czerwonym ubraniu .

Zacznij z nim rozmowę i jeśli możesz, zagadnij go o ser. Zabierz zostawioną przez niego zapalniczkę i obejrzyj sobie jego show. Gdy zacznie uciekać, biegnij za nim. Możesz go zabić, aresztować lub puścić wolno. Twoja wola. Wejdź teraz do baru, który odwiedziłeś na początku. Znów przeniesi się w „obracanym stoliku" do tylnej części lokalu. Podejdź do gościa ubranego w czerwony frak i po-

rozmawiaj z nim. Gdy zacznie się show, przejdź za Earlym (tak ma na imię) w lewo, po czym szybko

cofnij się do pierwszego pomieszczenia. Są tam jeszcze jedne drzwi (obok sceny) prowadzące do biura Early'ego. Kliknij na światła nad biurkiem, na krawędź samego biurka oraz na sofę stojącą przy wejściu do pokoju. Znajdziesz jakiś papier i dysk. Po chwili pojawi się

Early . Zacznij z nim rozmawiać, po czym wyciągnij gnata (jeśli tego nie zrobisz, Early zaproponuje Ci drinka, po którym doznasz nagłej utraty świadomości) i oświadcz mu, iż dysk jest Twój.

Wróć do głównej sali i obejrzyj sobie do końca show. Potem idź w lewo. Zejdź schodami do piwnicy i przejdź przez następne drzwi. Znajdziesz się w garderobie seksownej blondynki, która tańczyła chyba przed chwilą na scenie. Zacznij z nią rozmawiać,

po czym ostrzeż ją, iż na jej tropie jest także Crystal. Powie, że nie wie, o czym mówisz i wezwie policję. Niestety, nie możesz uciekać, gdyż blodynka trzyma już w ręku pistolet. Po chwili pojawi się policjant i tu rozpoczyna się najdziwniejsza część gry...

Znajdujesz się w niewielkim

pomieszczeniu. Siedzisz na zgrabnym krześle elektrycznym (przynajmniej na takie wygląda) i jesteś przesłuchiwany przez dwóch gliniarzy. Twierdzą oni, że nigdy nie słyszeli o Twoim przełożonym - Guzzie, a co więcej, są przekonani, iż Ty sam jesteś replikantem. Dosłownie w ostatniej chwili ratuje Cię niezawodna Steel.

Pobiegnij tunelem koło rozbitego pociągu. Wejdź schodami w górę, jesteś na głównej ulicy

Nightclub Row. Czeka Cię długa rozmowa ze Steel, po czym wkraczacie do akcji. Wejdź do baru po lewej, przejdź do głównej sali (tej, w której odbywał się laserowy show). Tuż za Tobą są schody prowadzące do sali projektora. Przygotuj broń. Gdy wejdziesz do środka, od razu strzelaj w przewody elektryczne projektora - inaczej zostaniesz oślepiony. Wejdź na drabinę. W pokoju u góry masz dwie możliwość wyboru. Możesz wysłuchać Dektory i puścić ją, albo wykonać powinność łowcy androidów.

AKT IV

Subway

Czy wszystko już wiesz? Ja jestem zakręcony jak mała Zuzia, a jedyne, co pamiętam, to wiadomość z policyjnego radia - Ray McCoy to poszukiwany groźny

przestępca. Niezłe. Idź w lewo. Znajdziesz się w kanalizacji miejskiej. Przejdź dwie lokacje w lewo, wejdź drabiną do góry i szybko wbiegnij do swojego domu (uważaj na strzelających do Ciebie policjantów).

Apartament

Wejdź do swojego mieszkania. O, a co tu robi ten wielki facet z giwerą jak kij baseballowy? Co gorsza, zniknął Twój pies. Pogadaj chwilę, a potem wycofaj się. Gość, ma po prostu większą broń.

Subway

Wróć do kanalizacji. W pomieszczeniu, do którego prowadzą cztery drogi (widoczne poniżej), znajduje się dźwignia. Pociągnij ją. Wysunie się most. Przejdź na

drugą stronę. Spotkasz się z Lucy, która poprosi Cię, abyś przeprowadził na niej test Voighta-Kampffa. Z przyjemnością. Użyj wypróbowanej już kombinacji 1,1,2,2,3,3,1,2,3,3. Rezultat? Lucy jest człowiekiem!. Wróć do kanalizacji i skieruj się do wielkiej rury, której wylot znajduje się nieco powyżej. Idź w prawo i szybko wskocz

do windy (uważaj na strzelających policjantów). Znajdziesz się w norze starego pijaczyny, który jednak może Ci udzielić kilku informacji. Nastaw się na „?" i spytaj o OTHERS

i FAT MAN. Niestety, pijaczkowi szybko zabraknie energii, będziesz więc musiał dotrzeć do chińskiego baru - tego przy Animoid Row (idź do lokacji, w której przeprowadziłeś test na Lucy, potem w lewo, do góry, w lewo i do góry). Poproś barmana o flaszkę czegoś mocnego. Wróć do pijaczka i najpierw spytaj się go o kanały (sewers), a dopiero później daj mu flaszkę. Popytaj go jeszcze trochę, a następnie idź w prawo. Zrób sejwa i wejdź na deskę. Gdy pojawi się szczur, natychmiast się cofnij i zastrzel go (jeśli tego nie zrobisz, wpadniesz do ścieków). Idź w prawo.

Twin's Lab

Jesteś w laboratorium bliźniaków. Pogadaj z nimi na wszystkie dostępne tematy. Poproszą Cię,

abyś wydostał coś od Tyrella. Przejdź przez drugie drzwi (te pod lampą), a później wejdź do góry po długiej drabinie.

Tyrell

Jesteś w jakimś olbrzymim pomieszczeniu, a tuż obok Ciebie jest kolejna drabina - użyj jej. Znajdziesz się w halu budynku Tyrella.

Szybki skok i już jesteś w windzie. Z apartamentu Tyrella weź próbki DNA (ze stołu) i wróć do bliźniaków.

Twin's Lab

Daj im DNA. W nagrodę otrzymasz teczkę Guzza, która dokumentuje wszystkie jego przestępstwa. Fajnie. Teraz musisz powziąć ważną decyzję. Zabić bliźniaków, czy nie? W pierwszym przypadku będziesz blade runnerem, w drugim człowiekiem i przyjacielem Replikantów. Myślę, że wybór jest prosty. Jeśli wcześniej zabiłeś Dektorę, idź za ciosem, jeśli nie - daruj bliźniakom życie. Wejdź po schodach do ich mieszkania i za pomocą wideofonu umów się z Guzzem na spotkanie .

Toxic Waste

Pogadaj z Guzzem. Jeśli go zastrzelisz, będziesz sympatykiem Repsów, jeśli nie, zachowasz przy

życiu skorumpowanego gliniarza, który ma na sumieniu życie niejednego człowieka. Trudny wybór. Kiedy pojawią się Replikanci, daj nogę (od Twojej decyzji odnośnie Guzza uzależnine jest to, czy powiedzą Ci, gdzie znajduje się ich księżycowy autobus).

Apratament

Wróć do domu. Przed swoim budynkiem spotkasz Gaffa, z którym będziesz mógł chwilę pogadać.

AKT V

Odbierz telefon. To Lucy (choć czasami dzwoni ktoś inny). Zjedź na dół i wejdź do kanalizacji. Idź w prawo, a następnie do góry i jeszcze raz do góry. Potem kilka razy w lewo, aż trafisz na pokrytą żużlem równinę. Czeka

tu na Ciebie Steel. Zabij ją, a następnie podejdź do widocznego w oddali księżycowego autobusu. Cidik powie Ci, że pojazd nie ma paliwa. Wróć do miejsca, gdzie zabiłeś Steel i przeszukaj teren przy lampach po lewej. Wróć z generatorem do autobusu. Wsiądź do środka i obejrzyj sobie zakończenie.

...albo

Z miejsca, gdzie zabiłeś Steel, cofnij się o jedną lokację do tyłu. Na złomowisku jest mała alkowa. Wejdź do środka i kliknij na małe pudełko po lewej. To bomba. Poklikaj jeszcze kilka razy aż ją rozbroisz. Teraz możesz iść do księżycowego autobusu. Podejdź do Cidika, zastrzel go, a następnie wykończ replikantów w autobusie. W nagrodę Gaff zrobi Ci jedno ze swoich papierowych zwierzątek.

...albo

Odbierz telefon. Zejdź do kanałów. Idź cały czas w prawo. Dojdziesz do pomieszczenia, w którym siedziałeś na elektrycznym krześle. Idź w prawo, a następnie długim tunelem metra przed siebie (kursor „do góry"). Znajdziesz się pod sklepem Crazy Legs.

Wejdź drabinką do góry i wyjdź na ulicę. Czeka tu na Ciebie Lucy. Teraz możesz popatrzeć, jak szczęśliwa para wchodzi do sklepu, stary Crazy Legs daje im kluczyki do samochodu, oni zaś idą na parking mieszczący się na dachu budynku. Ale to jeszcze nie koniec. Czeka tam na Ciebie Steel. Po krótkiej rozmowie dojdzie do strzelaniny. Musisz ją zabić. Niestety kule uszkodziły aerowóz, którym chciałeś odlecieć, a co gorsza budynek oto-

czyli gliniarze. Szybko zejdź niżej do garażu. Lucy powie Ci, że ma przy sobie bombę. Podejdź do pulpitu po lewej. Po chwili dźwig pochwyci samochód, a podłoga rozsunie się. W tym momencie Lucy wrzuci do środka bombę, która wybuchając otworzy przejście do pustego szybu metra. Szybko zbiegnijcie na dół. Jeśli będą tam na was czekać policjanci, zabij ich (sorry chłopaki). Załaduj się z Lucy do samochodu i... obejrzyj zakończenie.

Bazyl

EARTH 2140

wymagania:
Pentium 60
16 MB RAM, SVGA
CD-ROM x2,

Strategiczna

producent:
TopWare
wydawca:
TopWare
polski dystrybutor:
TopWare

Drogi Czytelniku, oto trzymasz przed sobą efekt ponad dwumiesięcznej pracy. Mam nadzieję, iż wskazówki w nim zawarte pozwolą Ci skrócić czas gry o połowę.

Uwagi ogólne

Earth 2140 jest niezwykle rozbudowanym programem, kryjącym wiele niespodzianek. Ten paragraf dotyczy podpowiedzi odnoszących się do wszystkich odbiorców, bez względu na to, którą stronę reprezentują. Zacznijmy może od elementów mających związek z budową bazy. Przede wszystkim, każdy budynek zostaje wzniesiony przez pojazd, który go reprezentuje (MCU). Nie istnieje żadna granica odległości struktur od budowli głównej, jednak rzecz jasna nie można konstrukcji umieścić na obszarze „nierównym", tzn. zawierającym najprzeróżniejsze wzniesienia, doły, czy nawet drzewa. Uwaga ta nie dotyczy lejów po pociskach, stanowiących zwykłą dekorację. Kopalnie mogą stać tylko i wyłącznie na terenie złoża (jasnozielony kwadrat na mapie poglądowej) oraz, co równie istotne, nie może się tam znaleźć żadna inna struktura. Budując kopalnię staraj się pamiętać, iż ciężarówki Banthy muszą mieć dostęp do platformy, z której zbierają towar. Możliwa jest sytuacja, kiedy wzniesiesz kopalnię w bliskim otoczeniu wzgórz i nic nie będzie mogło się do niej dostać drogą lądową (w przypadku Heavy Lifterów problem nie istnieje, gdyż są to statki powietrzne). Przy okazji ujawnia się interesująca cecha programu. Mianowicie, zasoby surowców są po prostu ogromne. Wydawać by się mogło nawet, iż są one niewyczerpalne, jednak prawda jest nieco inna. Przez większą część rozgrywki nie zauważysz po prostu problemów ze złożami, ich zasoby będą wystarczające ze sporym marginesem i nie odczujesz braków do momentu zniszczenia przeciwnika. W niektórych misjach surowce okazują się zbyt ubogie, aby Ci wystarczyć i musisz wtedy poszukać sobie nowego źródła paliwa. Znamienne, że kopalnia dostarcza zasobów tylko z terenu, na którym bezpośrednio stoi. Kwadraty sąsiednie nie są wykorzystywane. Dlatego bardzo dobrym pomysłem będzie instalowanie kilku kopalń na jednym terenie, gdyż przyspiesza to znacznie wydobycie. Osobnej uwagi wymagają misje na obszarze ruin miejskich. Ich niezwykłość polega przede wszystkim na braku jakichkolwiek złóż. Niestety, musisz wtedy polegać wyłącznie na siłach które posiadasz, lub zbudujesz za gotówkę otrzymaną na starcie.

Strukturą niezwykle istotną w bazie jest oczywiście elektrownia. Piszę o tym tylko dlatego, że ataki wroga głównie są skierowane przeciwko źródłom zasilania. Najrozsądniej byłoby zatem budować je w samym środku placówki, bądź na krańcu mapy, z którego nieprzyjaciel nie może atakować. Gorzej, gdy elektrownia już stoi, i to w miejscu łatwo dostępnym. Nie pozostaje Ci wówczas nic innego, jak wysłać większość swych sił do jej obrony, lub budowa drugiej. Jeśli stracisz wszystkie źródła zasilania zanim zdołasz zebrać dostatecznie silną armię, by wygrać, stoisz właściwie na przegranej pozycji. Wszystkie operacje, jakie przeprowadzasz wówczas w bazie, stają się wielokrotnie spowolnione. Oznacza to, że np. wieżyczka strzela dalej, ale dużo wolniej i nie stanowi już skutecznej osłony przed nieprzyjacielem. Z tego właśnie powodu winieneś najpierw atakować wrogą elektrownię, a potem dopiero inne instalacje. I jeszcze ostatnia sprawa. Nie jest obojętne, w jakiej kolejności wznosisz struktury. Oczywiście pieniędzy musi Ci starczyć na rafinerię, kopalnię, ciężarówki do nich oraz, rzecz jasna, źródło energii. Musisz też wiedzieć, że w początkowej fazie bitwy będziesz niemal za każdym razem narażony na ataki znacznych sił nieprzyjaciela. To wymusza wyjątkowo szybkie działania. Mam tu na myśli zwolnienie czasu rozgrywki (bardzo istotne, jeśli chcesz przeżyć - w misjach, w których taka akcja jest szczególnie ważna, zaznaczam to dodatkowo), a także błyskawiczne rozstawienie sił oraz budowę najistotniejszych budynków. Jako pierwszą strukturę (oprócz wyżej wymienionych, chyba, że już je masz) stawiaj centrum naukowe. Dlaczego? Począwszy od drugiej kampanii, aby odeprzeć początkowe szturmy, będziesz potrzebował lepszych jednostek, niż te, które otrzymujesz od razu oraz możesz wybudować w fabryce. Podwyższenie poziomu technicznego umożliwiają właśnie budynki badawcze. Dlatego niezwykle istotne staje się wzniesienie ich na samym początku, gdyż opracowanie każdego projektu wymaga czasu. Dodam też, że każdy wynalazek musi być „wynaleziony" od początku w następnej misji, niczego nie dostaniesz z góry. Aha, gdybyś nie mógł sobie pozwolić na stratę żadnego oddziału, jako osłonę dla wojska możesz używać pojazdów konstrukcyjnych (MCU) oraz Banth. Oczywiście nie są one w stanie prowadzić walki, ale nie o to chodzi. Wystarczy wysłać je na pierwszą linię i ustawić w szeregu. Przeciwnik ma o tyle dobrą strategię, że atakuje pierwszą ofiarę, jaką zobaczy, czyli stojącą najbliżej. To pozwala Twoim oddziałom stojącym z tyłu, bezkarnie niszczyć siły wroga.

Teraz szereg uwag dotyczących walki i armii. Ogólną zasadą jest budowanie najlepszych jednostek obecnie dostępnych. Zwracam uwagę na słowo „najlepszych", które nie jest równoważne słowu „najdroższych". Rzecz jasna oddziały o większej sile ognia są wolniejsze, ale to na nich musisz oprzeć swą potęgę. Lżejsze pojazdy nadają się głownie na zwiadowców, lecz z góry będziesz musiał spisać je na straty. Odradzam budowę piechoty w charakterze wojsk liniowych. Po prostu szkoda jej na to, gdyż pomimo dużej często siły ognia, straty ponosi niepomiernie większe. Rolą żołnierzy jest zajmowanie wrogich budynków i właściwie tylko w tym celu powinni być wykorzystywani. Drugim ewentualnym przeznaczeniem może być obrona bazy przed atakiem lotniczym (tylko uzbrojeni w wyrzutnie), ale musisz wtedy pamiętać o bezustannym przemieszczaniu tych jednostek, gdyż jedna rakieta lub bomba czyni wśród nich olbrzymie spustoszenie.

Dowodząc obroną winieneś pamiętać o kilku rzeczach. Po pierwsze, wieżyczki strażnicze stanowią dobrą osłonę przede wszystkim przed lotnictwem, a dopiero w drugiej kolejności przed oddziałami lądowymi. Nie warto ich zatem stawiać, jeśli nie jesteś w stanie utrzymać w pobliżu przynajmniej kilku jednostek pancernych do ich obrony. Struktury te możesz rozbudować (opcja symbolizująca „upgrade" znajduje się w menu dotyczącym konkretnej budowli), dzięki czemu staną się bardziej przydatne. Dotyczy to szczególnie lekkich wież, w pierwotnej wersji raczej bezużytecznych. Natomiast kwestię ulepszania ciężkich struktur pozostawiam Twemu wyborowi. Poprawa polega na zamianie wyrzutni ciężkich rakiet na działko plazmowe. Osobiście wolę to pierwsze, gdyż znacznie lepiej nadaje się do walki z zagrożeniem powietrznym. Ataki na Twoją placówkę odbywają się

WOJSKA UCS

Nazwa jednostki	Cena	Pancerz	Zasięg ognia	Siła ognia
HCR M	800	200	0	0
T100	130	80	2	2
Raptor ES	250	200	1	1
Raptor AD	300	200	4	4
Tiger Assault	700	400	5	5
Tiger Hellmaker	500	500	3	3
Spider	1500	600	6	6
Spider 2	1700	600	7	7
Hellbike	200	120	3	3
ATM 500	400	200	2	2
Miner BT	700	300	0	0
Shadow	800	300	0	0
WTP100	1000	600	0	0
Russ III	500	400	3	3
TTRE 400	700	300	0	0
Gargoil	600	40	4	4
Hellwind	1000	400	1	1
-	-	-	-	-
-	-	-	-	-

WOJSKA ED

Nazwa jednostki	Cena	Pancerz	Zasięg ognia	Siła ognia
ST01B	300	200	3	2
ST02	350	200	4	2
MT200	500	300	4	3
MT201L	800	300	3	3
HT30LR	1500	600	5	5
HT33R	1200	600	7	6
HT34J	1200	600	8	4
TUR	300	200	0	0
BIO	1000	200	0	0
BTTI	200	150	2	1
Miner	700	300	0	3
Sreamer	900	300	0	0
Thunder	700	40	4	3
HAT	1000	200	0	0
Storm	500	40	4	2
HCR M	800	200	0	0
Shark	500	200	3	2
KT30	2000	800	6	6
WTRN	500	400	0	0

SUPLEMENT SUPLEMENT SUPLEMENT

zawsze z kilku kierunków (najczęściej dwóch). Punkty obrony musisz zatem umieścić blisko bazy w miejscach, z których nadchodzą szturmy. Wykorzystuj przeszkody terenowe, takie jak zwężenia, doliny itp. Na otwartym polu rozwija się w długą linię, która skutecznie pokryje ogniem cały pobliski obszar. Bardzo ważne jest utrzymywanie porządku w swoich szeregach. Znaczy to, że jeśli utworzyłeś linię, powinna ona taką zostać. Twoje oddziały wobec nadciągającego zagrożenia nie potrafią jednak ustać w miejscu i pędzą do przodu, gdzie na ogół są otaczane i niszczone. Nie powinieneś zatem dopuszczać do takich sytuacji. Gdy czujesz się już dostatecznie silny (tzn. masz tyle wojsk, że nie chce Ci się ich liczyć), możesz rozpocząć atak. W tym miejscu muszę zwrócić uwagę na pewną różnicę w rozgrywce z opcją ukrytej mapy (mgła) oraz odkrytym terenem. Ta druga możliwość okazuje się znacznie ułatwiać Twoje poczynania, gdyż po odkryciu danego obszaru widzisz go już do końca misji. Tymczasem w pierwszym przypadku, aby widzieć, co się dzieje w interesującym Cię sektorze, musisz wysłać tam oddziały. To z kolei wiąże się z pewną niedogodnością, z którą na pewno zetkniesz się podczas walki. Otóż w większości zadań Twoim celem jest zniszczenie wszystkiego, co znajduje się na mapie. Naturalnie likwidacja wrogich baz nie nastręcza trudności, poza problemami, hm, technicznymi. Natomiast często zdarza się, że gdzieś, pod drzewem zaplącze się pojedynczy żołnierz wroga. Poszukiwania mogą czasem. zabrać niezwykle dużo czasu, tym bardziej, że nie wiesz dokładnie, co się dzieje. Aby zaprowadzić porządek w swoich oddziałach, zwłaszcza podczas przesuwania ich do przodu, dobrym pomysłem jest tworzenie grup. Aby zaznaczone jednostki stworzyły zespół, wystarczy użyć kombinacji ctrl+#, gdzie # oznacza cyfrę. Posunięcie takie jest tym bardziej uzasadnione, im więcej grup posiadasz. Atak na instalacje przeciwnika przeprowadzany jest efektywniej, gdy bierze w nim udział wiele związków taktycznych. Dlatego bardzo ważnym staje się utrzymanie porządku. Ponadto, gdy każdy oddział przynależy do jakiegoś zespołu, łatwiej Ci go odnaleźć. Jedna jednostka może należeć do kilku grup. W czasie walki, jak zapewne zauważysz, Twoi żołnierze będą ponosić obrażenia. Symbolizuje to pasek nad każdym oddziałem, który na początku jest zielony, ale wkrótce staje się żółty, a potem czerwony. Utrata pancerza wiąże się ze... spowolnieniem. Oznacza to, iż wojska uszkodzone będą się wolniej poruszać i najzwyczajniej nie zdążą wziąć udziału w walce. Powyższy efekt nie dotyczy zmniejszenia szybkostrzelności, ta nie ulega zmianie. kiedy oddział straci prawie wszystkie punkty pancerza (zostanie mu tylko jeden), traci możliwość poruszania się i strzelania.

Podczas operacji ofensywnej bardzo ważne jest rozpoznanie terenu. Można przeprowadzać je za pomocą lekkich i szybkich jednostek, jednak jeśli posiadasz lotnictwo, radzę użyć właśnie jego. Porusza się ono zdecydowanie najszybciej, a poza tym nie istnieją dla niego przeszkody terenowe. Samoloty okazują się szczególnie przydatne podczas odkrywania terenu zaminowanego. Gdybyś wyruszył tam wojskami lądowymi, poniósłbyś poważne straty, tymczasem statki powietrzne sprawnie dokonają zwiadu, nie ponosząc uszczerbku na zdrowiu. Jeśli chodzi o użycie ich w boju, radziłbym wykorzystać grupę co najmniej dwudziestu maszyn. Problem polega na bardzo skutecznej obronie lotniczej przeciwnika, która z pojedynczym pojazdem poradzi sobie bardzo szybko. Tak liczne związki taktyczne są natomiast w stanie dotrzeć nad wybrany cel i go zniszczyć, zanim same zostaną zlikwidowane. Osobiście używam takich ataków do eliminacji elektrowni, by ułatwić zadanie wojskom lądowym. Ponadto lotnictwo jest jedynym rodzajem wojsk, który bez wahania powierzam pod dowództwo komputerowym generałom. W takiej sytuacji należy jednak pamiętać o budynkach, które nie mają zostać zniszczone, a jedynie przejęte. Komputer niestety nie rozróżnia miedzy tymi dwiema kategoriami, łatwo więc może przycynić się do Twojej klęski. Ostatnia sprawa, o której chcę napisać w tej części suplementu to naprawa jednostek. **Earth2140** jest bodajże pierwszą tego typu grą, w której omawiana operacja przeprowadzana jest nie w konkretnym budynku, lecz poprzez specjalny oddział, zwany w skrócie HCR M. Okazuje się on oczywiście bardzo przydatny, choć charakteryzuje się niezwykle słabym pancerzem, który czyni go łatwym celem dla nieprzyjaciela. Dlatego powinien stać za pierwszą linią Twych pojazdów. Z góry zaznaczam, iż HCR M nie może naprawiać sam siebie, zatem aby utrzymać go przy życiu, potrzebne Ci będą przynajmniej dwa takie pojazdy. Dobrą wiadomością jest to, że naprawa sama w sobie nic nie kosztuje, możesz więc przeprowadzać ją do woli.

Uwagi dla UCS

Grając tą stroną dysponujesz szeregiem nowoczesnych battletechów dysponujących olbrzymią siłą ognia. Ich najlepszym przedstawicielem jest Spider 2, ze względu na bardzo duży zasięg, a także uzbrojenie, tj. ciężkie rakiety. Jeśli zbudujesz około dwudziestu takich pojazdów, będziesz miał całkiem pokaźną siłę inwazyjną. Niestety, nie są one wystarczającymi maszynami do odniesienia całkowitego zwycięstwa. Dlatego grupy powinny być uzupełniane przez Spidery. Roboty te mają mniejszy zasięg, ale są niezwykle skuteczne dzięki działom plazmowym. Zaznaczyć należy, iż Spidery 2 są niezastąpione podczas eliminacji wieżyczek, ze względu na swój zasięg, ale Spidery umożliwiają szybką i sprawną destrukcję znacznych sił nieprzyjaciela. Lżejszą (i znacznie tańszą) wersją powyższych są Tiger Assaulty, nie mogące się równać z najlepszymi pojazdami ED, ale znajdują zastosowanie w pierwszych minutach rozgrywki, a także w czasie obrony przeciwlotniczej. Tiger Hellmakery natomiast nie należą do skutecznych, ze względu na kiepskie uzbrojenie - tylko granaty. Ich główną wadą jest to, że można po prostu usunąć im się z drogi, a wtedy nie wyrządzają większych szkód. Stosowane są więc wyłącznie do wprowadzania chaosu w szeregach nieprzyjaciela. Pozostałe, lżejsze pojazdy, są niestety zbyt lekkie, by móc skutecznie odpierać ataki, dlatego radzę stosować je wyłącznie w sytuacjach ekstremalnych, do zwiadu oraz w charakterze przynęt. UCS posiada ponadto maszynę, która chyba nie powinna pojawić się w grze, bowiem wybudowanie dwóch egzemplarzy ostatecznie przesądza o Twoim zwycięstwie. Chodzi tu o Shadowa, który zapewnia niewidzialność wojsk znajdujących się w pobliżu. Podczas ataku są one wówczas całkowicie ignorowane i mogą robić, co im się żywnie podoba. Niestety, istnieją pewne ograniczenia. Przede wszystkim, wieżyczki oraz bunkry ED neutralizują efekt niewidzialności, dlatego musisz likwidować je niezwykle szybko. Z góry zaznaczam, iż zniszczenie elektrowni niczego nie załatwia, gdyż ta właściwość wieżyczek pozostaje. Niewidzialność nie obejmuje lotnictwa. Do transportu UCS używa barek podszkowych typu WTP100. Są one o tyle użyteczne, że poruszają się równie sprawnie po lądzie, jak i po wodzie. Niewidzialne barki są rejestrowane przez pojazdy wroga, ale czas ich reakcji jest znacznie dłuższy. Flota i lotnictwo nie są najsilniejsze, uważam że opłaca się kupować wyłącznie Hellwindy, które latają co prawda bardzo wolno, ale za to dysponują dostateczną siłą rażenia, by szybko zniszczyć wybrany cel.

Jeśli nie wiesz, gdzie dokładnie znajduje się nieprzyjaciel, rozejrzyj się dokładnie, gdzie widniają ślady gąsienic. One zaprowadzą Cię do celu. Ponadto podczas ataków uważaj na swoją bazę, gdyż ED bardzo lubi zrzucać nieoczekiwane desanty drogą powietrzną. Rozsądnym posunięciem jest zatem budowa kilku wieżyczek, lub zostawienie części sił w placówce macierzystej.

Uwagi dla ED

Twoje wojska nie są tak silne, jak UCS, dlatego zadania, jakie masz do wykonania, okazują się trudniejsze. Nie chodzi tu tylko o uzbrojenie, ale także (a może przede wszystkim) o profil misji. Musisz polegać na szeregu pojazdów gąsienicowych, z których najlepsze wydają mi się HT 33 R, wyposażone w ciężkie rakiety (odpowiednik Spidera 2), a także HT34 J, czyli ulepszona wersja wyżej wymienionego, dysponująca działem plazmowym. Ma ono mniejszą siłę ognia, ale większy zasięg. Współpraca tych dwóch typów zapewni Ci zwycięstwo. Nie polecam produkcji HT30LR, które nie dość, że są drogie, to jeszcze dzięki niewielkiemu zasięgowi nie biorą skutecznie udziału w walce. Po prostu zanim dojadą do przeciwnika, mogą zostać zniszczone. Ogólnie rzecz biorąc, pojazdy ED mają tę przewagę nad UCS, że potrafią strzelać w czasie jazdy (dotyczy to małych rakiet, pocisków artyleryjskich i laserów, dużych rakiet już nie), co czyni je trudniejszym celem do trafienia. Ekstremalny przypadek stanowi tu HT30LR, który może atakować dwa cela naraz (jeden rakietami, drugi laserem). Problemem może okazać się Shadow, dzięki któremu wróg będzie w stanie niszczyć Twoje wojska bezkarnie, dlatego potrzebny będzie Ci Screamer, niwelujący działanie tegoż. Musisz jednak trzymać go bardzo blisko swojej pierwszej linii, aby mógł odkryć wszystkie pojazdy w pobliżu. Jeśli chodzi o lotnictwo, dysponujesz dwoma szybkimi śmigłowcami o niezbyt dużym pancerzu, oraz transportowcem do przewożenia ludzi. Ten ostatni okazuje się bardzo przydatny do sprawnego przenoszenia grup desantowych, których zadaniem ma być przejęcie wrogich budynków. Flota jest głównie reprezentowana przez ścigacz KT30. Dzięki uzbrojeniu można nazwać go morską wersją HT30LR, którego nie da się załadować na barkę, więc dla działań na morzu jest nieprzydatny. Budując kilkanaście ścigaczy możesz być pewny swej przewagi na morzu, gdyż jedyne zagrożenie, jakie może stworzyć UCS to mały TTRE oraz pole minowe stawiane przez Russ III. ED zdaje się też troszczyć bardziej o piechotę, bowiem transporter BIO umożliwia jej naprawę. Dodatkowo transportery TUR mogą rozjeżdżać nieprzyjacielską piechotę.

Jeśli chodzi o budynki, dysponujesz dwiema istotnymi konstrukcjami: bunkrem (działa jak wieżyczka, tylko trudniej go zniszczyć) oraz centrum kontroli balistycznej, umożliwiającym wystrzeliwanie pocisków nukleranych. Poza tym nie musisz zbytnio obawiać się desantów nieprzyjaciela, gdyż jego taktyka polega raczej na zmasowanych bombardowaniach, i to właśnie przed nimi musisz się bronić.

Kampanie

Uwagi: Każda strona ma do ukończenia 27 misji, podzielonych na 5 kampanii. Kolejność przechodzenia ich jest dowolna, lecz batalie w Stanach Zjednoczonych i Europie muszą być krańcowymi (tzn. pierwszymi lub ostatnimi, zależnie od strony, którą grasz). W misjach w mieście kwadraty oznaczające normalnie złoża pełnią funkcję markerów obszarów, na których stoją skrzynki z surowcami. W większości misji możesz wezwać posiłki, przy każdej mapie jest to osobno zaznaczone.

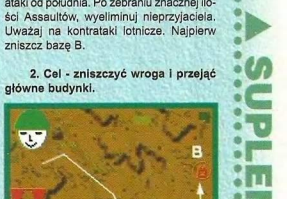
UCS

Kampania 4: Afryka

1. Cel - wylądować i założyć bazę. Zniszczyć wszystko.

Dość łatwe zadanie. Wszystko, czego Ci trzeba, praktycznie masz. Musisz tylko zbudować fabrykę. Na złożach zbuduj po dwie kopalnie i rafinerie. Dysponujesz dość kiepską armią, ale to wkrótce ulegnie zmianie. Ustaw linię ze wszystkiego i odpieraj ataki od południa. Po zebraniu znacznej ilości Assaultów, wyeliminuj nieprzyjaciela. Uważaj na kontrataki lotnicze. Najpierw zniszcz bazę B.

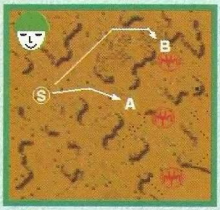
2. Cel - zniszczyć wroga i przejąć główne budynki.



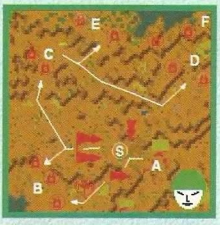
Ataki są częste i z biegiem czasu stają się coraz bardziej uciążliwe. Wróg nadchodzi od północy i tam też powinieneś ustawić linię obronną, złożoną ze Spiderów i Tiger Assaultów. Po odparciu szturmów, ruszaj do przodu, wzdłuż białych linii. Zdobycie bazy może okazać się dość trudne, ze względu na ukształtowanie terenu, ale po osiągnięciu przewagi poradzisz sobie z nimi bez trudu.

3. Cel - zniszczyć dywizję ED.

Krótka, ale niezbyt łatwa misja. Na samym początku zostaniesz zaatakowany przez stado śmigłowców. Zachowaj spokój, a Spidery 2 poradzą sobie z nimi. Potem rozdziel siły i przesuń je wzdłuż białych linii do punktów A i B. Grupa B powinna sprowokować wroga do ataku i bronić się, podczas gdy grupa A zaatakuje z flanki. Po rozpędzeniu przeciwnika wykończ niedobitki.

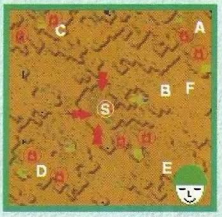


4. Cel - zniszczyć centrum kontroli balistycznej i centrum badawcze.



Najtrudniejsze zadanie, jakie czeka Cię podczas gry. Na samym początku musisz wezwać posiłki, bez nich sobie nie poradzisz. Wycofaj armię nieco na wschód (do punktu A) i zbuduj bazę. Za chwilę zaatakują śmigłowce, ale jeśli byłeś dość szybki, ich celem okażą się Tiger Assaulty, wchodzące na mapę od zachodu. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, wrogie lotnictwo zostanie zniszczone. Dużo gorzej jest potem, bo nieprzyjaciel nadchodzi od północy, południa i zachodu całymi chmarami. Obrona będzie dramatyczna, dopóki nie zbudujesz Shadowa. Kopalnie postaw we wszystkich lokacjach na wschód od bazy. Po rozbudowie przejdź do ofensywy. Najpierw zlikwiduj bazę B (brak wieżyczek), potem C. Gdy poczujesz się dość pewnie, wyeliminuj posterunek D. Baza E jest trudna do zdobycia ze względu na wąskie przejścia oraz wielką liczbę wież, ale po uporaniu się z nimi zostaje Ci tylko obiekt ataku, w punkcie F. Bardzo liczne desanty powietrzne!

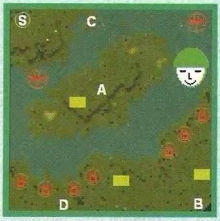
5. Cel - zlikwidować bazy i przeciwników.



Już na początku dysponujesz Shadowami, więc nie będzie żadnych problemów. Musisz tylko zatroszczyć się, aby przeciwnik nie mógł zniszczyć Twej bazy, więc otocz ją dokładnie kordonem obrońców. Szczególnie niebezpieczne są ofensywy od północy. Złoża znajdują się dość daleko, więc zagospodaruj je dopiero, gdy sytuacja się ustabilizuje. Ataki są dość liczne i silne, ale posiadając wszystko, dasz sobie spokojnie radę. Inwazję rozpocznij od posterunku E, potem zaatakuj B. Musisz uważać, gdyż jest on otoczony polem minowym. Znajdziesz tam naprawdę dużo elektrowni, staraj się zatem nie przeoczyć żadnej. Kopalnie możesz przejąć dopiero po zniszczeniu tych baz. Następnie wykończ placówki A, C i D.

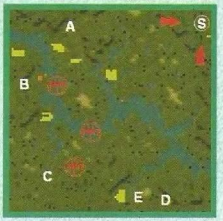
Kampania 5: Europa.

1. Cel - przejąć centrum kontroli balistycznej, resztę zniszczyć.



Od razu atakują Twój port. Raczej go nie obronisz, więc skup się na rozbudowie bazy. Wybuduj, co Ci potrzeba, a przede wszystkim kilka wieżyczek. Przydadzą Ci się podczas następnego ataku śmigłowców (kilkanaście jednostek). Wprowadź kilku żołnierzy do kopalni, gdyż wróg będzie bardzo chciał ją zająć. Posiłki nie przydadzą Ci się na nic, gdyż ataki wkrótce ustaną. Jako, że jesteś na wyspie, będziesz mógł spokojnie rozbudować armię. Pierwszym celem powinna być baza A, gdyż musisz zająć jej kopalnie i rafinerie. To, co masz na swojej wyspie, nie starczy Ci do końca misji. Możesz przeprowadzić kilka nalotów. Ich celem winny być elektrownie, fabryki i lotniska. Dokończ dzieła w wygodny dla Ciebie sposób.

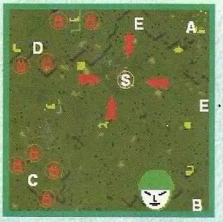
2. Cel - przeprawić się przez Ren i zniszczyć wszystkich przeciwników.



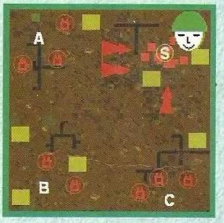
Bazę masz prawie kompletną. Ataki wroga są głownie powietrzne, musisz uważać wyłącznie na desanty. Od razu buduj grupy uderzeniowe, nie zapominając przy tym o barkach. Zniszcz bazy A, B i C. Baza D może sprawić nieco kłopotu, gdyż chroni ją pole minowe (punkt E). W czasie przeprawy przez rzekę zabezpiecz się przed atakami ścigaczy.

3. Cel - zbudować osiem kopalń.

Kolejne odpowiedzialne zadanie, jedno z trudniejszych. Wezwij posiłki, gdyż zostaniesz zaatakowany przez znaczne siły ze wszystkich stron. Wróg przeprowadzi ciągłą ofensywę, trwającą dobrych kilka minut. Po uspokojeniu sytuacji, wyślij zwiadowców na sąsiednie tereny. Prawie wszystkie złoża będą już zajęte, ale znajdziesz coś dla siebie. Gdy rozbudujesz siły, zajmij kilka najbliższych pól. Aby wygrać, nie musisz niszczyć żadnych struktur, tylko zbudować osiem ośrodków wydobywczych.

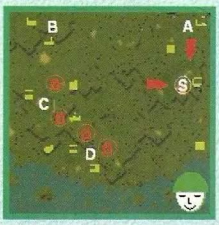


4. Cel - zniszczyć wszystko.



Twoja baza jest niemal kompletna, brakuje tylko rafinerii. ponownie znajdujesz się w mieście, na terenie którego poroz-rzucano skrzynie z surowcami. Transportuj je Heavy Lifterami. Ponownie atakowany jesteś najsilniejszymi wojskami, ale mniej licznymi, niż poprzednio. Jeśli wezwiesz posiłki, dasz sobie radę spokojnie. Zbuduj sobie centrum kontroli plazmowej i likwiduj spokojnie nieprzyjacielskie bazy, broniąc się tylko przed kontratakami. Bazy są w punktach A, B i C.

5. Cel - zniszczyć wszystko.



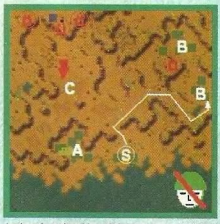
Ponownie ciągły atak, ale już trochę trudniejszy. Szczególnie złośliwe są naloty śmigłowców. Nie zdziw się też, jeśli na głowę spadnie Ci rakieta nuklearna. Zajmij wszystkie pobliskie złoża i buduj wszystko, co się da, w szczególności działa plazmowe. Najpierw spacyfikuj przyczółek A, gdyż jest najbliżej. Potem B, bo nie chronią go wieże. na koniec zostaw sobie C i D. Wygrałeś!

ED

Kampania 4: Afryka.

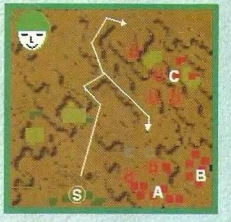
1. Cel - rozbudować bio-centra, przejąć centrum konstrukcyjne, kopalnię i rafinerię, resztę zniszczyć.

Tym razem masz do dyspozycji tylko dwa budynki, tj. Bio-centra. Od razu wszystkimi oddziałami udaj się na zachód, pokonaj nielicznych obrońców, zlikviduj wieżyczki i zajmij bazę A. W ten sposób masz już gotówkę. Niestety, nie będziesz miał



żadnych pojazdów, działaj zatem szybko. Wszystkie siły pancerne wyślij do punktu C. Ustaw je tam w linie i odpieraj ataki z północy. Wybuduj ok. 120 żołnierzy i wszystkimi ruszaj wzdłuż białej linii do bazy B. Po krótkiej walce powinieneś zająć podstawowe struktury: elektrownię i centrum konstrukcyjne. Zostaje Ci wtedy tylko fabryka, którą również powinieneś zająć, będziesz mógł budować Spidery. Użyj ich do eliminacji pozostałych obiektów na mapie.

2. Cel - zniszczyć cztery bio-centra i dwóch naukowców.



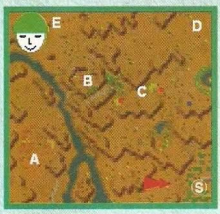
Możesz wybrać miejsce budowy bazy. Radzę przesunąć się nieco na północ. Ataki wroga są niezbyt silne, ale bezustanne, nierzadko pojawiają się Spidery. Postaw kopalnie w wyznaczonych punktach i od razu ustawiaj wojska na jej linii. Zaatakuj punkt C, w którym znajdziesz elektrownię i kopalnie. Zniszczenie ich nie będzie trudne, gdyż są one odcięte od świata, więc zastawiając jedyne wyjście uniemożliwisz ucieczkę komukolwiek. Nie musisz niszczyć wszystkich struktur, eliminacja obiektów w punkcie B załatwia sprawę.

3. Cel - zniszczyć budynki konstrukcyjne i przejąć centrum badawcze.

Ponownie misja w mieście. Ataki przeciwnika są dość ciężkie, ale da się je przeżyć. Możesz mieć pewne problemy z ustawieniem budowli, ze względu na duże

nierówności terenu. Po zbudowaniu ok. 25 HT33R możesz śmiało ruszać do bazy A, niszcząc po drodze wieżyczki. Uważaj jednak na kontrataki przeprowadzane przez posiłki wchodzące na mapę!

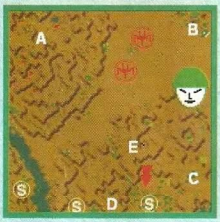
4. Cel - przejąć centrum kontroli plazmowej.



oto budynek do przejęcia

Od razu jesteś atakowany, niezbyt silnie zresztą. Akcje zaczepne UCS podejmuje dość często, szczególnie uciążliwe są naloty Hellwindów. W punkcie E masz pewną liczbę oddziałów, których zadaniem winno być odciąganie uwagi UCS od Twojej bazy. Zbuduj armię tak szybko, jak się da i zniszcz bazę C, przejmując kopalnię i rafinerię. Następnie zlikwiduj też wrogie skupisko w punkcie D. Gdy to już będzie zrobione, wystarczy usunąć obrońców z obszaru B i zająć budynek plazmowy. Uważaj na bezustanne ataki lotnictwa, których źródłem jest baza A - znajdująca się po drugiej stronie rzeki. Nie zawracaj sobie nią głowy - jest trudna do zdobycia i bardzo dobrze chroniona.

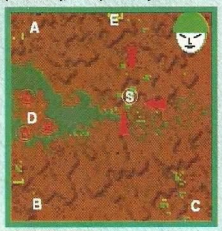
5. Cel - zniszczyć wszystko.



Lądujesz w trzech różnych punktach mapy. Skup się na pierwszym z prawej, pozostałe zostaw, niech te oddziały stoją w miejscu, i tak nie dasz rady połączyć tych grup. Ustawiaj linię z najlepszych wojsk skierowaną na północ. Zbuduj parę kopalń i przygotuj się na potężne ataki. Bazę C zajmij jako pierwszą, z powietrza. To pozwoli Ci budować Sydery 2. Główne ataki nadejdą od strony baz D i E, bądź zatem przygotowany. Nie zapomnij budować HCR M, a także Screamerów - z całą pewnością zostaną użyte Shadowy. Twórz pokaźną armię HT33R. Ataków powietrznych dokonują głównie Hellwindy, wzniesz zatem kilka wież. Bazy D i E powinny zostać zniszczone szturmem z kilku stron. Przyczółek B też możesz zająć, nie będziesz miał z tym wielkich kłopotów. Skup się ostatecznie na likwidacji punktu A, uważając jednocześnie na kontry w postaci posiłków spoza mapy. Bazy A chroni tylko kilka wieżyczek, ale po kanionie kręci się sporo piechoty wychodzącej z paru fabryk. Zniszcz to wszystko atakiem lotniczym.

Kampania 5: USA

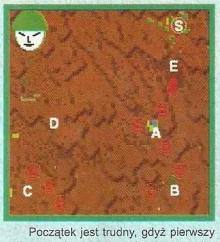
1. Cel - przejąć centrum kontroli plazmowej, resztę zniszczyć.



oto budynek do przejęcia

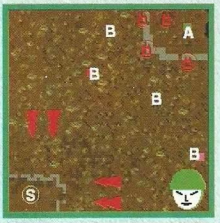
Ataki nadchodzą z kilku stron i są dość silne. Najlepiej od razu wezwać posiłki. Kopalnię możesz postawić w punkcie E, po uprzednim oczyszczeniu terenu z drzew. Jako pierwszą zniszcz bazę C, przyjdzie Ci to najłatwiej. Przejmij kopalnię i rafinerię, przydadzą się. Buduj duże siły, nie zapomnij o Screamerach. Zniszcz bazy A, B i E. Budynek do przejęcia jest w punkcie D. Uważaj na desanty powietrzne.

2. Cel - zniszczyć wszystko.



Początek jest trudny, gdyż pierwszy atak zostanie przeprowadzony przy użyciu Shadowa. Będziesz miał czasu dokładnie tyle, żeby wyprodukować Screamera i wysłać go na pierwszą linię. Zablokuj przełęcz (punkt E). Zbuduj trochę HT33R oraz HT34J. Dalej jest już bardzo łatwo, zniszcz bazy A, B i C, uważając na pole minowe (D). Baza A jest najlepiej broniona, uważaj na kontrataki.

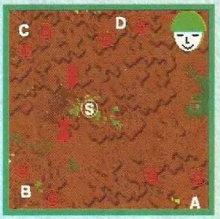
3. Cel - przejąć centrum konstrukcyjne, zniszczyć pięć ukrytych budynków wroga.



oto budynki do przejęcia

Ostatnie zadanie w mieście, trzeba przyznać, że dość trudne. Ataki są dostatecznie silne, by uszczuplić Twoje i tak już nie największe siły. Tajne laboratoria znajdują się w lokacjach B. Oczywiście musisz mieć Screamery, mile widziane też są HCR M. Armia wroga składa się głównie ze Spiderów 1 i 2, więc będzie ciężko. Możliwe, że Twoja baza zostanie zniszczona, ale to nie jest żaden problem. Nie musisz likwidować wszystkich wrogów.

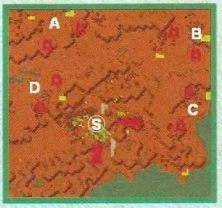
4. Cel - zniszczyć wszystko, przejąć dwie zamaskowane fabryki i port.



oto budynki do przejęcia

Od razu masz kopalnię i rafinerię, co stawia Cię w bardzo korzystnej sytuacji. Wieżyczki wzniesz tam, gdzie już stoją. Ataki są ciągłe, ale da się je przeżyć. Ponownie buduj HT33R oraz HT34J. Wybuduj silosy rakiet nuklearnych, a rozprawisz się z wrogiem w tempie iście ekspresowym.

5. Cel - zniszczyć wszystko.



Ostatnia misja. Ofensywa jest poważniejsza, niż poprzednio, co szczególnie dotyczy lotnictwa. Obierz taktykę identyczną, jak dotychczas. Nie fatyguj się do baz wroga, zniszcz je z bezpiecznej odległości.

Piotr Bilski
„Alien"

PS. Podziękowania dla Koziego za wsparcie.

LEGENDA

- Posiłki dostępne, ich użycie niekoniecznie, zdecyduj sam.
- Posiłki niedostępne.
- Posiłki dostępne, ich użycie silnie zalecane.
- Miejsce startu.
- Złoża lub Kopalnia wroga.
- Zgrupowanie sił wroga.
- Ciężka wieżyczka wroga.
- Lekka wieżyczka wroga.
- Kierunki ataku wroga.

PODPOWIEDZI

1. Po wybuchu granatu lub eksplozji zniszczonego pojazdu, przez chwilę w miejscu tym płonie ogień. Nie wjeżdżaj tam pojazdami, gdyż nie jest to tylko dekoracja i powoduje utratę pancerza u Twoich jednostek. Staraj się natomiast wciągnąć tam maszyny przeciwnika.
2. Drzewa także nie stanowią wyłącznie dekoracji. Między nimi poruszać się może tylko piechota, ale jeśli chcesz tamtędy przejechać pojazdami, musisz je zniszczyć. Wystarczy wtedy w zakładce „rozkazy" wybrać ikonę ataku i nakierować ją na cel. Uwaga: nie wszystkie jednostki są w stanie zaatakować drzewa (np. śmigłowce nie mają takiej możliwości).
3. W każdej grupie może znajdować się najwyżej 25 jednostek. Możesz za pomocą kursora myszki „objąć" dowolną ich ilość, ale do zespołu przypisane zostaną tylko te, które wybierze komputer. Oznacza to, że przy wywoływaniu grupy, zgłoszą się tylko jednostki do niej należące.
4. Nie zajmuj kluczowych budowli strategicznych, jeżeli wciąż istnieje niebezpieczeństwo zniszczenia ich przez wroga. Uwaga ta odnosi się szczególnie do portu, który może zostać łatwo zlikwidowany przez flotę morską, przed którą Ty będziesz mógł bronić się tylko z brzegu (a jest to ochrona niewystarczająca). Najlepiej zajęcia struktur dokonać po zlikwidowaniu wszystkich wrogów.
5. Do zajęcia budynku potrzebujesz od jednego do siedmiu żołnierzy. Wynika to z faktu, że każdy Twój cyborg wprowadzony do środka neutralizuje jednego wroga broniącego obiektu. A ponieważ maksymalnie można umieścić wewnątrz sześć robotów (nie we wszystkich - zależy to od typu struktury), Ty musisz zniszczyć wszystkich i wprowadzić jeszcze jednego, który przejmie kontrolę.
6. Ponieważ pojazdy transportujące piechotę mogą pomieścić tylko sześć jednostek, przedstawiona wyżej procedura staje się dość uciążliwa (trzeba wysłać dwa transporty do każdej struktury). Dlatego można to nieco skrócić. Przed budynkiem do przejęcia ustaw kilka maszyn i ostrzeliwuj go. Gdy osłona budowli osiągnie ok. 10% swej wartości maksymalnej, opuści ją jeden lub dwóch żołnierzy. Przerwij wtedy atak i zabij ich. Operację powtarzaj, dopóki piechota wroga przestanie wybiegać ze środka. Wtedy do zajęcia będziesz potrzebował najwyżej dwóch cyborgów.
7. Do budowy statków powietrznych, oprócz fabryki, potrzebujesz lotniska. Jeśli zostanie ono zniszczone, teoretycznie tracisz możliwość ich budowania, jednak jeśli w momencie zniszczenia tego budynku konstruowałeś właśnie samolot, dopóki nie zmienisz profilu produkcji, możesz nadal budować ten typ statku, choć lotniska już nie posiadasz.
8. Jeśli w grupie posiadasz ważny pojazd i nie chcesz go niepotrzebnie narażać, zaznacz pozostałą część zespołu i nakaż mu eskortę.
9. Pojazd znajdujący się na barce transportowej jest odporny na ostrzeliwanie. Wszelkie uszkodzenia ponosi pojazd transportujący. Zasięg widzenia takiego duetu redukuje się do zasięgu barki. Oznacza to, iż grając z opcją mgły widzisz tylko teren dookoła widziany przez transporter, choć pojazd znajdujący się na niej zachowuje swój zasięg ognia (po prostu nie będziesz widział, do czego strzela).

SUPLEMENT SUPLEMENT SUPLEMENT

MYTH
THE FALLEN LORDS

wymagania:
Pentium 90
16 MB RAM, SVGA
CD-ROM x2,

Strategiczna

producent:
Bungie Software
wydawca:
Eidos Interactive
polski dystrybutor:
Mirage

SUPLEMENT SUPLEMENT SUPLEMENT

Cała gra składa się z szeregu kampanii, podzielonych z kolei na misje. Aby ukończyć je pomyślnie, musisz opanować zasady rządzące dowodzeniem wojskami oraz prowadzeniem walki. Oto szereg porad, które pomogą Ci osiągnąć cel.

TWOJA ARMIA

Ponieważ nie masz możliwości wyboru armii, ani też jej rozbudowy, nie ma sensu rozwodzić się nad doborem żołnierzy. Warto natomiast rzec co nieco o przeznaczeniu poszczególnych jednostek. Przez większość starć przyjdzie Ci dowodzić niewielkim zespołem złożonym z rycerzy oraz strzelców. Jeśli chodzi o tych pierwszych, reprezentują ich zwykli wojownicy (uzbrojeni w miecze i tarcze) oraz berserkerzy, przypominający jako żywo Szkotów z filmu Braveheart. Teoretycznie stanowią oni trzon Twych oddziałów, nie należy jednak zapominać, iż wysłanie ich bez wsparcia do walki ze znacznymi siłami wroga nie przyniesie raczej spodziewanych efektów. Wojownicy występują zwykle w dużych ilościach, ale ich siła nie należy do największych. Poradzą sobie co prawda ze stadem Thralli, czyli podstawowej piechoty Upadłych Władców, niemniej zgraja Myrmidonów rozniesie ich na strzępy. Szybkością także nie zachwycają, nie należy zatem wysyłać ich do pościgu za strzelcami nieprzyjaciela. Najlepszym zajęciem dla wojowników byłaby więc ochrona pozostałych, bardziej wrażliwych oddziałów, przed hordami przeciwnika.

Inny typ wojsk, Berserkerzy, jest już dużo lepszy - przede wszystkim ze względu na sporą siłę. Ponieważ zwykle będziesz posiadał ok. dziesięciu takich żołnierzy, możesz dużo śmielej planować swe posunięcia, gdyż nawet zaskoczeni, dadzą sobie radę z licznym wrogiem (o ile tylko nie jest zbyt silny, jak choćby giganci). Ich szybkość pozwala także na kontrolę dużego terenu. Właściwie tylko Myrmidony stanowią dla nich zagrożenie, jednak w pojedynku jeden na jednego nie mają większych szans.

Oczywiście, są to tylko jednostki liniowe, których posiadanie nie zapewnia sukcesu. Wydaje się, iż o wiele cenniejszymi żołnierzami są strzelcy, głównie łucznicy. Ich podstawową zaletą niewątpliwie jest spory zasięg. I chociaż nie strzelają wcale dalej, niż rzucają włócznicy nieprzyjaciela (Souless), odpowiednio wykorzystani, mogą wyjść z walki obronną ręką, nie ponosząc żadnych strat. Ich główną funkcją na polu bitwy jest zatem osłabianie sił przeciwnika w dostatecznym stopniu, abyś bez trudu przechylił je na swoją korzyść, gdy dojdzie do bezpośredniego starcia. Ponadto z niektórymi przeciwnikami poradzisz sobie wyłącznie na odległość. Mam tu głównie na myśli stwory wybuchowe, a także czarowników, bardzo niebezpiecznych w bezpośrednim kontakcie.

Drugim rodzajem oddziałów rażącym z dystansu są krasnoludy, które dysponują budzącymi respekt ładunkami wybuchowymi. Pozwalają im one nie tylko na zabicie kilku potworów naraz, ale także rozłożenie pola minowego i tym samym zastawienie pułapki. Poważną wadę stanowi tu niezbyt wielka precyzja, wskutek czego możesz stać się świadkiem efektownego samobójstwa swoich kanonierów. Prawdopodobieństwo takiego zdarzenia jest tym większe, im więcej krasnoludów tworzy grupę.

Bardzo ważnym członkiem zespołu może być również Journeyman. Jest to rodzaj kleryka, który oprócz walki opanował także rzadką umiejętność uzdrawiania dowolnej postaci (co ciekawe, wrogów też). Czar ma limitowaną moc, dlatego w czasie misji będziesz mógł wykonać najwyżej sześć razy, chyba że posiadasz większą liczbę tych wojowników. Najbezpieczniej trzymać ich z tyłu, za pierwszą linią, gdzie mogą w bezpieczny sposób leczyć rannych żołnierzy.

Oprócz tych wszystkich wojsk, przyjdzie Ci jeszcze współpracować z bohaterami niezależnymi, reprezentowanymi na ogół przez jakąś ważną personę, jak dowódca czy czarownik. Ich główną cechą jest brak kontroli nad nimi, wskutek czego Twoja misja staje się wówczas zazwyczaj misją eskortową, gdyż strata tej postaci na ogół oznacza koniec zabawy. Ludzie ci, wbrew pozorom, nie stanowią jednak zbędnego bagażu, lecz są bardzo przydatni, wskazując drogę, którą masz iść lub walcząc w pojedynkę z przeważającymi siłami wroga. Żołnierz jest niezależny, jeśli otacza go niebieska ramka. W pewnym miejscu zadania może nagle przejść pod Twoją kontrolę (wtedy ramka zmienia kolor na zielony) i będziesz kierował nim tak, jak pozostałymi.

STRATEGIA

Zarówno podczas marszu, jak i bitwy ważny jest szyk. Programiści przedstawili dziesięć różnych formacji, z których w ciągłym użytku będzie przynajmniej połowa. Ogólną zasadą podczas dowodzenia wojskami jest utrzymanie wzorowego porządku i, podobnie jak w szachach, takie rozstawienie żołnierzy, aby w razie starcia nie przeszkadzali sobie wzajemnie. Oznacza to dokładne rozdzielenie poszczególnych oddziałów i przyporządkowanie im konkretnego miejsca w grupie. Przede wszystkim jednak należy swą armię ustawić na odpowiedniej pozycji, biorąc pod uwagę pobliski teren. Twoi ludzie winni mieć dobrą widoczność, nie zasłanianą żadnymi pagórkami, ani ruinami domów. Dotyczy to w szczególności krasnoludów, których pociski mogą odbić się od przeszkód i wrócić do nadawcy, co kończy się niezbyt szczęśliwie. Równie ważne jest, aby wszyscy trzymali się razem. Jeśli rozproszysz armię, szybko może się okazać, że np. strzelcy nie zdążą uciec przed piechotą, a Ty nie znajdziesz dostatecznie blisko swoich rycerzy, którzy mogliby przechwycić nieprzyjacielski atak. Podstawową formacją jest, jak nietrudno zgadnąć, linia, w wielu zresztą odmianach. Szyk „long line" przeznaczony jest przede wszystkim dla łuczników, którzy muszą mieć szerokie pole ostrzału, co pomoże kontrolować dużą część terenu. Formacja „short line" służyć może szczególnie piechocie, gdyż pozwala na przeprowadzenie ataku „klinem", dzięki czemu cały oddział nie tylko uzyska odpowiednią pozycję zaczepną, ale również będzie zabezpieczony ze wszystkich stron. Ustawienie „pudełka" („box") jest istotne podczas marszu, gdy chcesz utrzymać wszystkich wojów blisko siebie, np. w celu uniknięcia wrogich patroli. Wreszcie okrążenia („shallow encirclement" oraz „deep encirclement") zdają egzamin podczas zastawiania

pułapek. Nieprzyjaciel bardzo efektownie nadziewa się wtedy na czyhające dookoła Twoje zastępy.

Podczas formowania szyku, należy przyjąć jeden szczegół jako niezbędne wymaganie. Nie wolno rozmieszczać poszczególnych rodzajów wojska jednego za drugim, jak to często miało miejsce w średniowiecznych bitwach. Niedopuszczalna jest sytuacja, w której z przodu stoi piechota, zaraz za nimi krasnoludy, a z tyłu łucznicy. Powód należy do wyjątkowo prostych: w tej grze, w przeciwieństwie do innych, Twoi łucznicy strzelają równie skutecznie w korpusy sług ciemności, jak i w plecy Twoich własnych żołnierzy. Jeśli zatem masz zamiar toczyć bój z udziałem wszystkich jednostek, ustaw się tak, aby piechota atakowała z jednej strony, a strzelcy z przeciwnej. Wtedy osiągniesz maksymalny efekt. Oczywiście, nieprzyjaciel może zapragnąć zaatakować obie formacje, dlatego przy łucznikach warto postawić kilku wojów zaprawionych w machaniu mieczem. Jeśli chodzi o wykorzystanie krasnoludów, zalecałbym maksymalną ostrożność ze względów podanych wyżej. Najlepiej, jeśli będą stać z przodu, wykonają jeden lub dwa rzuty granatem i szybko wycofają się na „z góry upatrzone pozycje". Musisz też pamiętać, że w momencie rozpoczęcia walki przez piechotę, nie ma już szans na wycofanie się, bardzo więc ważne jest wykonanie wszelkich możliwych ostrzałów przed starciem.

Ponieważ zgrupowania wroga także są niejednolite, szczególnie należy zwrócić uwagę na to, kogo atakować jako pierwszego. Pod tym względem przywilej winni mieć włócznicy, którzy stanowić będą dość dokuczliwy problem. Najlepiej niszczyć ich własnymi strzelcami i to przed rozpoczęciem właściwej walki. Jeśli wymiana ognia odbywa się na równinie, nie ma z tym problemu. Gorzej, gdy znajdują się oni na wzgórzach. Wtedy masz poważniejsze zadanie, bowiem podczas ataku z pewnością będziesz częściej trafiany przez pociski, niż nieprzyjaciel. Można jednak wykonać ostrzał jednym wojownikiem. Podchodzimy na granice naszego zasięgu, oddajemy jeden lub dwa strzały i uciekamy. Po wykonaniu czynności kilkakrotnie, Souless powinien paść. Jeżeli w grupie potworów znajduje się ktoś poważniejszy (Fetch lub czarownik), należy jak najszybciej zlokalizować go i usunąć przy użyciu łuczników (krasnoludy nie nadają się do tego celu ze względu na mały zasięg). Potem będzie za późno i Twoi ludzie zginą w wyniku zetknięcia z błyskawicą. Usunięcie takiego osobnika może być trudne ze względu na silną eskortę, która go otacza. Ponieważ zwykle stanowią ją Myrmidoni, którzy szybkością przewyższają niemal wszystkie jednostki ludzi, nie należy zbliżać się za bardzo do takiego zgrupowania.

OSTATNIE PORADY

Teraz parę słów na tematy ogólne. Na początek zajmijmy się zastawianiem pułapek. Jest to ważna umiejętność, pozwalająca minimalizować straty. Do zasadzki najlepiej znaleźć atrakcyjne miejsce, tj. most lub bagno. Ten pierwszy będzie przydatny, gdyż aby przejść przez niego, wróg musiałby znacząco zwinąć szyk, a przez to jednocześnie atakowałaby Cię ograniczona liczba potworów. Przez bagna z kolei da się przejść, ale znacząco spowalniają ruch, co powoduje, że ofiara jest przez długi czas podatna na ostrzał. Należy więc ustawić się przed takim miejscem, przy czym z przodu winni stać łucznicy i krasnoludy. Jeśli przewidujesz dużą liczbę nieprzyjaciół, możesz ustawić pole minowe, wtedy efekt będzie o wiele lepszy (byle nie za blisko swoich!). Piechota winna stanąć z boku, wprowadzisz ją do akcji, gdy przeciwnik podejdzie w Twoje pobliże. Teraz potrzeba tylko znaleźć ochotnika, który pójdzie „na wabia" i wprowadzi stwory w pułapkę. Czynność ta wymaga umiejętności strzeleckich i polega na zaatakowaniu z dystansu grupy wroga, a następnie podjęciu ucieczki w stronę pułapki. Powyższe postępowanie zalecane jest szczególnie w przypadku spotkania z licznym lub niezwykle silnym przeciwnikiem.

Czasami siły nieprzyjaciela są zbyt duże, aby je pokonać. Poznasz to po kilku próbnych starciach z nimi. Wtedy należy albo je ominąć, albo wykorzystać postać, którą eskortujesz. Prawdopodobnie będzie to czarownik, który sam rozprawi się ze złem. Pamiętaj tylko, aby nie stać za blisko podczas jego popisów, bo i Tobie się dostanie!

Na koniec kilka uwag ogólnych. Mapa przesuwa się wraz z Twoimi wojskami, kiedy jednak rozdzielisz je, zostaje z bardziej licznymi, nie możesz zatem za bardzo swych wojsk rozpraszać. Podczas penetracji nowego terenu, mapę najlepiej obrócić tak, aby pokazywała kierunek, w którym idziesz, gdyż wtedy masz największe pole widzenia. Jeśli chodzi o walkę, czasami ogień wroga można obrócić przeciw niemu. Wystarczy podpuścić go bardzo blisko i zacząć ucieczkę. Wtedy istnieje spore prawdopodobieństwo, że strzały oraz pociski magiczne trafiać będą w Twoich prześladowców. Oczywiście, ze względu na spore ryzyko takiego przedsięwzięcia, nie polecałbym go jako cudownego środka na każdy kłopot.

Na tym kończę swoje porady. Pamiętaj, że wszystkie misje, choćby nie wiem jak trudne, są do przejścia, choć ich poziom skomplikowania z czasem znacząco rośnie. Mimo tego warto podjąć wyzwanie i zmierzyć się z Upadłymi Władcami, gdyż Myth jest świetną grą (mnie podoba się szczególnie ze względu na nawiązania do cyklu fantasy „Czarna kompania" - jedynego, który jestem w stanie czytać). Powodzenia!

Piotr Bilski
„Alien"

GŁÓWNI PRZECIWNICY W MYTH

Thrall - Oto podstawowy żołnierz sił ciemności. Występuje w dość dużych grupach, ale nie jest zbyt groźny ze względu na małą szybkość oraz niemrawe prowadzenie ataku. Jeśli dostatecznie dokładnie ustawisz łuczników, żaden z tych stworów nie dojdzie do Twoich ludzi. Walka wręcz nie stanowi problemu, chyba że jest ich naprawdę dużo.

Gholl - Paskudy te można od biedy nazwać kawalerią, gdyż są to najszybsze oddziały wroga. Z tego względu mogą zdezorganizować Twoją obronę. Nie są szczególnie silne i kilku łuczników powinno sobie z nimi poradzić. Jedną z mniej przyjemnych cech tych istot jest atakowanie razem z innymi grupami, w dodatku z przeciwnej strony, w najmniej oczekiwanym momencie. Uwaga, w niektórych misjach rzucają bombami!

Souless - Włócznik, oddział dalekiego zasięgu. Niewielka siła, ale ze względu na rodzaj broni może stanowić pewien problem. Polecam walkę na odległość, gdyż gonienie ich może zająć nieco czasu, a poza tym możesz niechcący wpaść w pułapkę nieprzyjaciela.

Myrmidon - Druga jednostka liniowa. Bardzo szybkie, a ze względu na liczebność także śmiertelnie niebezpieczne istoty. Na ogół pokonanie ich wymaga zastawienia pułapki. Opóźniaj moment starcia bezpośredniego tak długo, jak to tylko możliwe.

Wight - Niezbyt często występujący (prawie wyłącznie na bagnach) stwór wybuchowy. Nie należy do szybkich, jednak zasięg eksplozji jest spory, najlepiej niszczyć go zatem za pomocą łuczników.

Feth - Jeden z oficerów armii Zła. Zawsze otacza go spora grupa wojowników. Bez względu na ich liczbę, bezwzględnie najpierw atakuj jego, bo potem może być krucho. Ma zasięg nieco mniejszy od łuczników, ale nieporównywalnie większą siłę rażenia.

Trow - Giganci - wielcy, szybcy i niebezpieczni. W walce bezpośredniej jesteś praktycznie bez szans, bo każdego przeciwnika zabija jednym kopniakiem. Przed rusznieniem do ataku zalecałbym porządny ostrzał artyleryjski. Jeśli będziesz dysponował własnymi olbrzymami, wykorzystaj ich koniecznie!

x - Oprócz wymienionych powyżej, w grze występuje także kilka innych stworów, jednak ze względu na rzadkość pojawiania się, postanowiłem ich tutaj nie opisywać. Zamiast tego zasygnalizuję jeszcze tylko istnienie dwóch z nich. Uważaj zatem na generałów Upadłych Władców. Są to pojedyncze postacie, ale mocą dorównuje im tylko naprawdę spory oddział. O ile to możliwe, nie zbliżaj się do nich. Poza tym natkniesz się także pająki, które są niemal tak groźne, jak Myrmidoni, ale spotkasz je tylko w podziemiach.

Total Annihilation

wymagania:
Pentium 100
16 MB RAM,
CD-ROM x2,
SVGA, Win95

Strategiczna

producent:
GT Interactive
wydawca:
GT Interactive
polski dystrybutor:
LEM

Total Annihilation okrzyczany został przez komputerowy światek mianem najlepszej strategii czasu rzeczywistego. Czy rzeczywiście tak jest? Jedno mogę powiedzieć z pewnością - jest najbardziej rozbudowaną grą tego typu. Dokładne jej opisanie, rozwiązanie misji po misji, zajęłoby cały numer. Właśnie dlatego rozwiązania takiego zamieścić tu nie zdołamy, a to, o czym za chwilę przeczytasz, jest wyłącznie pomocą dla tych, którzy zagubili się w jej bezkresie.

Surowce

Występują tu dwa rodzaje surowców: metal i energia. Metal wydobywany jest w specjalnych miejscach o nazwie METAL DEPOSIT, za pomocą specjalnych konstrukcji, tzw. ekstraktorów metalu. Ponadto mniejsze złoża metalu można odzyskać z pozostawionych po walce wraków jednostek oraz nielicznych kamieni. Z kolei energia produkowana może być w dowolnej ilości i jedyne, co jest potrzebne, to kawałek miejsca do postawienia kolektora słonecznego, generatora wiatrowego, generatora przypływowego lub elektrowni geotermicznej. Energię także można pozyskać z porozmieszczanych tu i ówdzie roślinek.

Mając już zapewniony stały dostęp do obydwu surowców, w pewnym momencie zauważysz, że Twój magazyn jest pełny. Oczywiście, nie można pozwolić na to, by ukochane pieniążki przestały się pomnażać, konieczna więc jest budowa magazynów - i to zarówno na energię, jak i na metal. Jeszcze jedna uwaga, jeśli zabraknie Ci metalu, a dysponujesz dużą ilości energii, to możesz wykorzystać konstrukcję METAL MAKER, która przetwarza energię na metal. Po kryzysie koniecznie wyłącz zasilanie, bo inaczej może zabraknąć wkrótce energii.

W późniejszej fazie gry, możliwe jest dokonanie ulepszeń konstrukcji. Warto wówczas zastąpić ekstraktor metalu bardziej zaawansowanym budynkiem, który pozwoli na skuteczniejsze wydobywanie tego ważnego surowca.

Jednostki

Jako to często bywa w strategiach czasu rzeczywistego, do wyboru masz trzy rodzaje wojsk: lądowe, wodne oraz latające. Każde z nich pełni określoną funkcję, choć w zasadzie to przeciwnik, z jakim grasz, zmusza do zastosowania ich w odpowiedniej formie.

Jednostki lądowe

Należą do nich pojazdy oraz tzw. Kboty - coś na wzór piechoty. Bez względu na to, po jakiej stronie konfliktu się opowiesz, do wyboru masz identyczną liczbę rodzajów jednostek. Część z nich jest wspólna dla obydwu stron, a różnica jest wyłącznie wizualna.

Najważniejsze jednostki to oczywiście te, które potrafią coś skonstruować. Na początku do wyboru masz tylko Kbot inżynieryjny oraz pojazd inżynieryjny. W późniejszej fazie, po wybudowaniu ulepszonych konstrukcji, pojawią się zaawansowane wspomniane wcześniej jednostki. To dzięki nim będziesz mógł stawiać coraz to lepsze i bardziej przydatne budynki, o których w dalszej części tego suplementu.

Oczywiście, jednostki inżynieryjne to dopiero połowa sukcesu. Drugą połowę stanowią jednostki siejące spustoszenie w szeregach przeciwnika. Nie będę się jednak nad nimi rozwodził, ponieważ instrukcja szczegółowo je opisuje. Dodam tylko, że część z nich ma możliwość wspinania się na pagórki, posiada broń dalekiego zasięgu oraz lepszy zasięg wzroku.

Jednostki wodne

Podobnie jak u jednostek lądowych, wyróżnić można statek inżynieryjny służący do stawiania konstrukcji wodnych oraz różnego rodzaju statki wojenne, takie jak krążownik, okręt podwodny, pancernik, transporter, a nawet lotniskowiec.

Jednostki latające

Nie inaczej przedstawia się sytuacja w lotnictwie. Występuje samolot inżynieryjny oraz jego zaawansowana konstrukcja. Z jednostek atakujących wyróżnić można samolot szturmowy, myśliwiec, bombowiec, transportowiec i samolot zwiadowczy.

W zasadzie zróżnicowanie jednostek jest tak duże, że poznanie wad i zalet każdej z nich zajmie trochę czasu, lecz warto na to go poświęcić.

Dowódca

Nie sposób pominąć tej najważniejszej jednostki. Dowódca jest najdoskonalszą bronią dostępną dla obydwu stron konfliktu. Jest on jedyną osobą, która potrafi wznieść pierwszą konstrukcję na nowo zdobytym świecie. Ponadto posiada niezwykłą umiejętność strzelania z broni, która powoduje ogromne zniszczenie, pochłaniając dużą ilość energii. Śmierć dowódcy powoduje zakończenie gry (chyba, że w opcjach ustawisz inaczej), więc dbaj o niego. Potrafi się wprawdzie sam regenerować, ale w przypadku zmasowanego ataku nie będzie miał na to czasu. Oprócz możliwość konstruowania budynków i dobrego ataku, dowódca potrafi także leczyć rany, jeśli więc zależy Ci na jakiejś konstrukcji, to warto go postawić w jej pobliżu i nakazać dbanie o nią. Wprawdzie wszystkie jednostki inżynieryjne mają podobną zdolność, lecz dowódca robi to najszybciej.

Budynki

Budynki można podzielić na produkcyjne i różnego przeznaczenia. W pierwszych tworzy się jednostki, będzie to więc laboratorium Kbot-ów, fabryka pojazdów, fabryka samolotów i stocznia. Wszystkie wymienione konstrukcje mogą być także rozbudowane do poziomu drugiego przez jednostki inżynieryjne i produkować skuteczniejszą broń. Do budynków różnego przeznaczenia zliczyć można wieżę radarową, która skutecznie pokazuje odległość, na jakiej znajduje się Twój wróg, stację sonarową oraz wszystkie budynki służące do wydobywania metalu i produkowania energii, a także ich przetwarzania.

Żadna baza nie byłaby w stanie się obronić, gdyby nie miała dobrych umocnień. Do nich należą różnego rodzaju wieże laserowe, wyrzutnie rakiet i torped, działo plazmowe.

Jak grać

Na koniec słów kilka, jak grać. Nie ma jednej recepty na osiągnięcie sukcesu. Z pewnością zacząć należy od poszukiwań złóż metalu, gdyż bez tego ani rusz. Na nich zbudować ekstraktor i koniecznie obwarować jakimś umocnieniem, czy to w postaci wieżyczki czy też kilku jednostek. Z kolei swoją bazę najlepiej zbudować w rogu mapy lub korzystać z ukształtowania terenu. Należy dbać o energię, więc postawienie kilku generatorów jest oczywiste. Następnie musisz zbudować fabrykę pojazdów i Kbotów i wytworzyć kilka

jednostek do obrony. Zbuduj też jednostki inżynieryjne, by mogły konstruować zaawansowane technologicznie budynki. Jeśli chcesz, zbuduj także fabrykę samolotów, ale ze stocznią radzę się wstrzymać. Najpierw trzeba przygotować zaplecze na lądzie, a funduszy nie będzie zbyt dużo. Budynki stawiaj blisko siebie, pamiętając o tym, żeby te wytwarzające jednostki miały więcej miejsca, gdyż schodzące z linii produkcyjnej pojazdy muszą gdzieś się ustawić. Na koniec postaw kilka (kilkanaście) umocnień i koniecznie zbuduj stację radarową, dzięki której będziesz wiedział, kiedy wróg idzie w Twoim kierunku.

Mając dobrą obronę, możesz pomyśleć o ataku. Wyprodukuj dużą liczbę zarówno Kbotów, jak i lekkich pojazdów, kilkanaście cięższych, kilka artyleryjskich. Jeśli zdecydowałeś się na lotnictwo, to kilka myśliwców i ewentualnie ze dwa bombowce. Jesteś gotów do ataku. Masz do wyboru atak bezpośredni lub wojnę podjazdową. Pierwszy sposób dobry jest przy przeważającej liczbie Twoich oddziałów, drugi - zawsze. Wyślij kilka lekkich pojazdów, by spenetrowały bazę wroga. Kiedy zacznie Cię ostrzeliwać szybko wycofaj się, ale w przeciwnym kierunku od Twojej bazy i reszty jednostek. Dlaczego? Ponieważ w tym właśnie momencie wysyłasz całą resztę wojska na bazę wroga, która nie ma obrony w postaci jednostek, gdyż te udały się w pogoń za Twoimi lekkimi pojazdami. W czasie niszczenia bazy wroga możesz wysłać swoje lotnictwo do pomocy. Zwycięstwo powinno nastąpić szybko.

Arkadiusz Matczyński

Grand Theft Auto

wymagania:
PC 486 DX4/100 MHz
16 MB RAM, SVGA,
DOS lub Win 95
80 MB HDD,

Zręcznościowa

producent: DMA DESIGN
wydawca: BMG INTERACTIVE
polski dystrybutor: CD PROJEKT

Grand Theft Auto składa się z 6. misji. Akcja gry toczy się w trzech miastach - po dwie misje w każdym. Grę rozpoczynasz w Liberty City. Aby awansować do następnego etapu musisz zdobyć 1.000.000 dolarów. Z kolei w drugiej misji musisz tę sumę podwoić, i tak dalej. Pozostaje jeszcze pytanie, w jaki sposób zdobyć taką kasę.

Jest kilka sposobów na to, by zaistnieć w przestępczym świadku. Misje - jakby obligatoryjnie narzucone - powinno się wykonywać. Za każdą z nich zakończoną powodzeniem, oprócz ekwiwalentu pieniężnego, otrzymasz mnożnik pieniędzy, dzięki czemu będziesz w przyszłości zgarniać jeszcze większą kasę. Misje z reguły polegają na zlokalizowaniu i zabraniu pozostawionego samochodu, zabiciu wrogiego gangu, wysadzeniu nieuczciwego szefa policji etc. Sprzymierzeńcem jest żółta strzałeczka, która wskazuje, w jakim kierunku należy się udać. Niestety, nie prowadzi Cię ona „jak po sznurku", więc nie dziw się, że w pewnym momencie trafisz w ślepy zaułek, a strzałka wskazywać będzie dalszą drogę. W takim przypadku należy po prostu znaleźć objazd. Niekiedy najkrótszą drogą będzie zniszczony most, nad którym trzeba przeskoczyć. Radzę wówczas zaopatrzyć się w szybki samochód, by zdolny był wykonać taki skok.

Niektóre misje ograniczone są czasem, inne nie. Szybko się zorientujesz, czy musisz się spieszyć, czy też lepiej spokojnie, bez ściągania na siebie patroli policyjnych, dotrzeć do celu. Przykładem misji na czas jest odebranie telefonu, zaś podłożenie samochodu pułapki odwrotnie - nie wymaga już od Ciebie takiego pośpiechu. W kolejnych miastach większość misji jest limitowanych czasem, a odzwierciedla to licznik sekund pojawiający się w miejscu pagera.

Oprócz wykonywania misji, możliwa jest także inna metoda pozyskiwania kasy. Może to być na przykład sprzedaż samochodów w dokach - najlepszy sposób na szybki przypływ gotówki. Doki są oczywiście umiejscowione na peryferiach miasta, przy wodzie. W nich sprzedawać możesz wyłącznie zwykłe samochody. Pozostałe, takie jak karetka pogotowia, radiowóz, wóz straży pożarnej, ciężarówka czy autobus, nie wchodzą w grę. Niestety, po sprzedaniu kilku aut policja natychmiast lokalizuje Cię i szybko musisz zmienić otoczenie.

Inna możliwość to powodowanie wypadków i rozjeżdżanie przechodniów, choć szczerze mówiąc, nie jest to zbyt opłacalne zajęcie. Główny powód to szybkie zainteresowanie się policji i niewielkie pieniądze. Większą gotówkę można zgarnąć, gdy poczekasz aż policja wpadnie na Twój trop, gliniarz wysiądzie z samochodu i zacznie iść w Twoim kierunku, a Ty spokojnie wrzucisz bieg i go rozjedziesz. Wówczas masz szansę zarobić nawet 10 razy więcej, niż za zwykłego przechodnia.

W pewnym momencie misje się skończą i nie będzie dla Ciebie żadnej pracy. Jest to oczywiście stan pozorny, gdyż wystarczy tylko dobrze poszukać. W niektórych miejscach, często w zaułkach, stoją zaparkowane różne wozy. Czasami może być to super auto, a niekiedy zwyczajna taksówka. Wystarczy wsiąść do takiego wozu i nagle okaże się, że właścicielem jest jakiś boss, który proponuje Ci pracę. Kolejną możliwością jest zapoznawanie się z informacjami przesłanymi na pager. Dowiesz się z nich, gdzie dzieje się coś ciekawego. Jedyny mankament to konieczność dokładnego orientowania się w planie miasta, by w szybkim tempie dotrzeć do wyznaczonego miejsca. Na szczęście mapa jest dołączona do gry, więc nie powinno być większych kłopotów.

Warto także zbierać tabliczki z wykrzyknikami. Są tam ukryte informacje,

które pomagają w grze. Obowiązkowo trzeba zbierać skrzynki porozrzucane na chodnikach i w parkach. W nich są dodatkowe życia, broń, mnożnik punktowy, karta wyjścia z więzienia, pancerz, pieniądze na przekupienie glin i wiele innych niespodzianek.

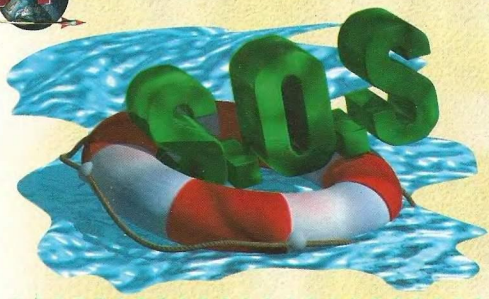
Wiadomo jak zarabiać pieniądze. Niestety, zarabiają je także policjanci, którzy ciężko pracują, by Cię namierzyć. Jeśli mocno nabroisz, to zaczną Cię ścigać wszystkie możliwe radiowozy i prędzej czy później trafisz na ustawione blokady. Jest oczywiście sposób na ich uniknięcie. Zdobycie pieniędzy na przekupstwo, karta wyjścia z więzienia lub najlepsza metoda - udanie się do warsztatu naprawczego. W nim panowie mechanicy przemalują Twój wóz i zmienią tablice rejestracyjne. W ten sposób zdejmą Ci wszelkie kłopoty z głowy. Pamiętaj, że jeśli usmażysz się w samochodzie lub zginiesz z rąk mafii czy gliniarzy - tracisz punkt życia. Warto więc niekiedy oddać się w ręce policji, gdyż w tym przypadku stracisz tylko punkty mnożnika oraz posiadaną broń.

Pieniądze można jeszcze wydawać na tworzenie samochodów pułapek. Należy wziąć dowolne auto i zawieść do odpowiedniego sklepu, uzbroić bombę i postawić ją w wybranym miejscu. A później tylko... buuum i po krzyku. Osobiście wolę postrzelać z karabinu, niż stosować tego rodzaju pułapki, ale to już rzecz gustu.

Na koniec podam jeszcze sposób, dzięki któremu sam dorobiłem się pieniędzy. Na początek oczywiście wykonałem kilka zleconych misji, tak by mój mnożnik punktowy wynosił przynajmniej x4. Następnie znalazłem dok i posprzedawałem kilka samochodów. Wkrótce przybyli gliniarze, więc przerzedziłem nieco ich szyki, zdobywając kolejne worki kasy. Po tej zabawie w kotka i w myszkę szybko udałem się do zakładu naprawczego, by zmienili mi numery i przemalowali wóz. Potem zacząłem dla zabawy zatrzymywać samochody. Wyrzucałem kierowców, stawiałem auto w poprzek drogi, by blokowało kolejne nadjeżdżające wozy. Po drodze rozjeżdżałem też paletających się po chodniku przechodniów. Gdy tylko gliniarze namierzyli mnie, poczekałem na pierwszy radiowóz, rozjechałem stróża porządku i szybko udałem się do punktu naprawczego. W ten sposób dorobiłem sobie do emerytury, a doceniony przez bossa, mogłem pozwolić sobie na przelot do innego miasta. No, ale muszę już lecieć, praca czeka...

Arkadiusz Matczyński

PS. Gra jest świetna, lecz nie próbuj stosować niniejszych rad w prawdziwym życiu. Na wszelki wypadek już zacznę się oglądać za siebie.



COMMAND & CONQUER: RED ALERT

W jaki sposób przejść 5. misję, grając po stronie Sowietów?

Mateusz Bienias, Częstochowa

Nie napisałeś, którą z misji masz na myśli, bowiem misja 5. dzieli się na dwie różne. W jednej musisz grać Tanią, a w drugiej robisz zupełnie coś innego.

Wariant pierwszy - musisz szpiegiem wejść do odpowiedniego budynku (w poleceniach misji jest napisane, o jaki chodzi). Następnie ciężarówka ruszy do drugiej części mapy i po chwili wyjdzie z niej Tania. Zniszcz most, a następnie wszystkie wyrzutnie przeciwlotnicze. Później przyleci samolot transportowy i zabierze Tanię. Wówczas przypłynie statek z inżynierami i wojskiem, a Twoim zadaniem będzie przejęcie bazy wroga i zniszczenie jego wszystkich struktur i jednostek.

Wariant drugi - musisz wszystkich zabić i zniszczyć wrogie budynki. Zbuduj bazę na południu i w miarę szybko postaw radar (jest to warunek misji). Wyprodukuj kilka czołgów i zniszcz ciężarówkę wroga na północy. Wróć do bazy i ochroń ją przed atakiem. Zbuduj V2 i nimi zniszcz wieżyczki. Przechwyć tylko fabrykę czołgów, nie ruszając innych budynków oraz beczek. Na środku wyspy jest przetwórnia wrogа. Jeśli ją zniszczysz (koniecznie z powietrza), nie będzie on miał dopływu melanżu, więc powinieneś szybko się z nim uporać.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT

1. Co trzeba zrobić, aby mieć dwa samoloty, a ma się tylko jedno lotnisko?

2. Czy można budować dwa czołgi jednocześnie, mając dwie fabryki broni?

Tomasz Olszewski, Częstochowa

ODP 1. Liczba lotnisk równa jest liczbie możliwych do kupienia samolotów.

ODP 2. Dwie fabryki broni przyczyniają się do szybszego wytwarzania czołgów, a nie produkowania dwóch jednostek w tym samym czasie.

JACK ORLANDO

Proszę o podanie pełnego opisu przejścia koszar.

Marek Grabowski, Poznań

Ze skrzynki leżącej pod ciężarówką weź siekierę. Użyj jej na drzwiach i wyjdź na zewnątrz. Skieruj się w lewą stronę ekranu, podnieś nabój i drut. Wróć do magazynu numer 2 i użyj drutu na imadle. Tak skonstruowanym wytrychem otwórz drzwi do pomieszczenia znajdującego się obok magazynu. Tam przebierz się w mundur majora.

Idź do kwatery głównej i wejdź w pierwsze drzwi po lewej. Łączności owcowi powiedz, że Twój telefon szwankuje. Gdy ten wyjdzie podłącz kabel telefoniczny do gniazdka i zadzwoń do Toma. Przedstaw się jako Max i powiedz mu, żeby przyjechał natychmiast do koszar.

Skieruj się do sekretariatu (trzecie drzwi po lewej stronie) i zameldуj o włamaniu do magazynu drugiego. Następnie skieruj się w ostatnie drzwi i porozmawiaj z pułkownikiem. W trakcie rozmowy przekażesz mu teczkę z dokumentami.

JACK ORLANDO

Stanąłem w miejscu, w którym goście z samochodu zabili Belingera. Mój wóz jest w garażu, a mechanik mówi, że będzie gotowy wieczorem. Co robić? Czym zająć psa w porcie i gdzie to znaleźć?

Tomek, Poznań

Przed warsztatem, w którym zostawiłeś auto, jest samochód przykryty pokrowcem. Zdejmij go, a ze środka weź kartę do kasyna. Idź do Cotton Club, a właściwie przed jego wejście. Porozmawiaj ze stojącym tam gościem. Uderz go, a dowiesz się, gdzie jest kasyno. Znajduje się ono na tyłach restauracji vis'a'vis klubu „Night O'Granis". Oczywiście, idź tam. Wejdź do środka i pokaż kartę wstępu bramkarzowi. Wpuści Cię do kasyna. Tam wyjmij pistolet i postrasz jednego z graczy. Zainteresuje się Tobą ochroniarz i zaprowadzi do don Scallettiego.

W porcie psu musisz dać kiełbasę, którą otrzymasz od marynarza w barze w zamian za piwo.

JACK ORLANDO

Jestem w kasynie. Za każdym razem, kiedy straszę kogoś bronią, ochroniarz wyprowadza mnie do szefa i po krótkiej rozmowie zostaję zabity.

Tomasz Myśliński, Poznań

Musisz umiejętnie prowadzić rozmowę z don Scallettim. Nie zdradzaj mu wszystkich faktów i nie obrażaj go. Zamiast zabić, powinien Cię zamknąć w komórce. Wówczas przyjdzie kobieta, która przyniesie łom, a Ty nim otworzysz drzwi i po kłopocie.

QUEST FOR GLORY

1. Jak otworzyć drzwi na planszy, gdzie jest potwór Antwerp?

2. Jak pokonać kobolta?

3. Gdzie znaleźć składniki do konstrukcji zwierciadła?

Grzegorz Dolecki, Leżajsk

1. Pod żadnym pozorem go nie atakuj, tylko przejdź za nim do drzwi. W skalnej szczelinie jest dziurka od klucza. Otwórz drzwi, a jeśli jesteś za słaby, spróbuj kilkakrotnie (do skutku) i koniecznie powiedz hasło do otworu usłyszane przy tarczy.

2. Musisz podkraść się do kobolda i zabrać mu klucz. Aby to jednak uczynić, Twoje umiejętności skradania się muszą wynosić 40 punktów. To z kolei możesz wyćwiczyć po prostu skradając się. Następnie rzuć zaklęcie Detect Magic, a potem Trigger. Później szybko zabierz dukaty i uciekaj.

3. Lusterko otrzymasz po obłaniu przywódcy rozbójników Dispel Potion.

QUEST FOR GLORY 3

Jak pokonać głównego demona?

Kuba z Gdańska

Nie podajesz, w czyją postać się wcieliłeś. Jako wojownik lub paladyn musisz najpierw pokonać potwora. Gdy zmieni się w kamień, popchnij go tak by utworzył most. Potem rzuć mieczem (grając paladynem) lub Włócznią Śmierci w demona i zniszcz tarczą magiczne rogi.

Jako złodziej użyj liny i haków. Możesz skakać przez płomienie.

Jako magik przywołaj różdżkę i rzuć zaklęcie Reversal, później Trigger i zaklęcie destruktywne na nogi.

TOUCHE: PRZYGODY PIĄTEGO MUSZKIETERA

W numerze 3/98 pisałeś, że chcąc się dostać do Le Mans, trzeba kupić w sklepiku miniaturową katedrę i rozbić ją młotkiem. Kłopot w tym, że pieniądze odebrał karczmarz w ramach rekompensaty za szkody wyrządzone w wyniku bójki ze złodziejaszkami. Nie wiem, skąd wziąć jednego potrzebnego funta.

Wojciech Jakiel, Lubin

Jednego franka (nie funta) znajdziesz w swoim pokoju na piętrze, przyglądając się dokładnie podłodze. Jest tam dziura, w niej upragniona moneta. Oczywiście, wcześniej musisz naprawić drabinę, korzystając z młotka znalezionego za karczmą.

TOUCHE: PRZYGODY PIĄTEGO MUSZKIETERA

Niestety, nadal nie wiem, jak dostać się do Le Mans. Obleciałem całe Rouen, St. Quentin, Paryż i nie znalazłem nikogo, kto strzelałby z jakiejkolwiek broni.

Andrzej Jakubiec, Lublin

Musiałeś coś po drodze opuścić, ale jest na to lekarstwo. Wojciech Gorczyński z Bytomia utknął na początku gry, więc za chwilę odpowiem Wam obu, jak należy postępować na starcie. Prawdopodobnie właśnie tam robicie obaj coś nie tak.

Porozmawiaj z rannym, a następnie z żebrakiem. Kup od niego srebrną monetę. Wejdź do karczmy i pogadaj z gospodarzem oraz gośćmi. Dojdzie do bójki, efektem czego będzie utrata monety. Obudzisz się w pokoju. Wyjdź z karczmy i przygarnij Henri'ego. Idź do zamkniętej katedry i zabierz notatkę przybitą do drzwi. Następnie udaj się do sklepu z butami i ubraniami, tam weź przybory do szycia. Idź do kwatery muszkieterów, do kapitana. Znajdź czystą kartkę papieru i odczytaj ją nad płomieniem świecy. Weź melona, zapytaj o przepustkę i weź papier leżący koło biurka. Pójdź też do stajni i zabierz podkowę. Później udaj się do przydrożnej oberży, wynajmij pokój i rano pokaż mnichowi kartkę zabraną z katedry. Idź do Amiens i w sklepie z butami i ubraniami poproś o zużyte sandały. Napraw je, korzystając z przyborów do szycia.

Idź do katedry w St. Quentin i weź: świecznik, obrus i krucyfiks oraz porozmawiaj z kardynałem. Wróć do Amiens i do opactwa. Przebierz Henri'ego za mnicha, używając sandałów, krucyfiksa i habitu wiszącego na płocie. Po dostaniu się do kaplicy uderz w dzwon. Gdy nadejdą mnisi, wejdź w drzwi znajdujące się w lewym dolnym rogu. Znajdziesz testament i notkę. Przeszukaj sakwy, a poduszkę rozetnij nożem. Wracając zabierz kawałek mydła leżący koło miednicy na dziedzińcu. W drodze powrotnej do Rouen zostaniesz obrabowany. Wejdź na drzewo (za którymś razem Ci się uda) i weź leżący tam zegarek.

Odwiedź kapitana i zapytaj o przepustkę do Le Mans. Z Henrim porozmawiaj przy karczmie o gościu mieszkającym w wieży, a następnie zawołaj Julię. Nożem przetnij sznur, by znaleźć się na jej balkonie. Po rozmowie z nią obejrzyj kwiaty i weź chusteczkę. Zejdź na dół i przy karczmie znajdź młotek. Napraw drabinę i wejdź po niej do pokoju. Z dziury w podłodze zabierz monetę. Za nią kup katedrę u handlarza i rozbij ją młotkiem. Teraz jeśli pójdziesz do kwatery muszkieterów, będziesz z pewnością mógł strzelić ze strzelby.

Arkadiusz Matczyński
e-mail: sos@sgk.com.pl

P.S. Zapraszam także do skorzystania z Forum ŚGK umieszczonego na naszej stronie WWW, gdzie można zarówno poprosić o pomoc w jakimś problemie z grą, jak i spróbować pomóc innym graczom.

Skrzynka kontaktowa

ODPOWIEDZI

BURNTIME (nr 1/97)

Aby zapisać stan gry, należy sformatować dyskietkę i nazwać ją: BURN_S. Samego zapisu dokonuje się po wejściu do opcji dostępnych na mapie głównej.

Marian Bryłka, Sokolniki

CELTIC LEGENDS (nr 1/97)

Włóż sformatowaną dyskietkę i naciśnij SAVE. Stacja pochodzi kilka sekund i wbrew pozorom gra zostanie zapisana.

Marian Bryłka, Sokolniki

CHRISTOPH KOLUMBUS (nr 2/97)

VOYAGES OF DISCOVERY (nr 9/97)

Jest to jedna i ta sama gra, tylko występująca pod dwoma tytułami, więc odpowiedź jest wspólna. Aby wybudować fort albo plantację, trzeba najpierw zdobyć indiańską wioskę lub kolonię innego gracza. Nie można budować nowych osad. Po zdobyciu kolonii należy ją uaktywnić. Dokonasz tego przez wskazanie danej wioski (jej wizerunek musi ukazać się w okienku) i dwukrotnym kliknięciu myszką. Wówczas Twoja kolonia powinna „mrugać", a wszystkie opcje typu budowa plantacji czy fortu, powinny być dostępne. W ten sam sposób uaktywnia się inne jednostki, również te „zamrożone". Do ataku na indiańskie wioski powinna wystarczyć załoga (ekspedycja), nie trzeba od razu wysyłać wojska.

Marian Bryłka, Sokolniki

ROBINSON'S REQUIEM (nr 3/98)

1. Chodzi prawdopodobnie o komputer główny. Znajduje się on w północnej części mapy w komputerowej grocie, bronionej przez latające roboty zwane CLAMBOTS.

2. Nie stwierdziłem możliwości zbudowania samemu tratwy, natomiast można ją znaleźć. Na etapie gry, w którym pokonujesz Centaurów stojących na pagórku, możesz iść dalej na północ i potem na wschód. Dojdziesz do małego jeziora. Wejdź do wody i płyń. W północnej części jeziora znajdziesz tratwę.

3. Po przejażdżce tratwą na północ, za wodospadem, idziesz dalej pieszo. Likwidujesz napotkanych olbrzymów, przechodzisz przez labirynt w kierunku południowo-wschodnim, zabijasz pterodaktyle i wychodzisz do kanionu. Tam niedaleko spotkasz jednego z Robinsonów stojącego przy małym domku. Po jego unieszkodliwieniu znajdziesz m.in. maskę przeciwgazową.

4. Nie pamiętam, abym podczas gry znalazł brzytwę - po prostu nie wiem.

5. Dopóki nie masz lepszej broni niż nóż, tygrysy należy omijać z daleka.

6. Jeśli zdarzyło Ci się zabić wilkołaka, to skieruj się teraz na zachód, omiń tygrysa, idź na północ do końca drogi. Na miejscu zbierz z drzewa żywicę. Z niej i gałęzi zbudujesz pochodnię.

7. W zależności od postępów w grze możesz zdobyć lub zmajstrować następujące rodzaje broni:

- łuk - w wiosce zamieszkałej wyłącznie przez kobiety wojowniczki, złap nitkopodobnego węża. Z niego i gałęzi zrobisz łuk, a z kijów i piór strzały,
- rakietnicę - na wschód od pustyni i niedalekiego pastwiska bizonów znajduje się na wzgórzu kolejna wioska. Po zlikwidowaniu wszystkich mieszkańców staniesz się posiadaczem rakietnicy,
- laser - jeśli trafisz do groty, gdzie będziesz musiał uporać się z niebezpiecznymi larwami i przejdziesz podziemnym korytarzem do lasu, to na jego końcu spotkasz Robinsona strzelającego laserem. Po jego pokonaniu laser będzie Twój,
- topór - będziesz mógł go zabrać dowódcy Centaurów, oczywiście po ich pokonaniu,
- ogniste bomby - jeśli posiadasz odpowiednie składniki możesz skonstruować ogniste pociski, napełniając pustą butelkę whisky węglem, saletrą i siarką. Za lont posłuży Ci bandaż.

8. Ukończenie gry zależy od znalezienia lub zdobycia od przeciwników wszystkich dostępnych na obszarze gry komputerów. Chyba 21 czy 22 szt. razem z Twoim własnym. Komputery należy umieścić w komputerze głównym, w jednej z grot, co uruchomi program autodestrukcyjny bazy androidów. Teraz w limitowanym czasie, bez możliwości korzystania z mapy i skanera, musisz dotrzeć do wyjścia i opuścić wraz z Niną tę planetę, aby wrócić na Ziemię. Wyjście znajduje się za podwójnymi drzwiami w labiryncie, w centrum mapy.

Mirosław Łatkowski, Łódź

5. Aby zabić tygrysa musisz iść odwrócony w stronę, z której tygrys wyskakuje. Gdy już to zrobi, musisz zaatakować go nożem, zanim zdąży Cię zaatakować.

Sławek Klimaszewski, Gdańsk-Oliwa

SYNDICATE (nr 3/98)

1. „Access card", czyli karta dostępu, pozwala na otwarcie niektórych zabezpieczonych drzwi, które zamykają dostęp do innych, niedostępnych części miasta. Pozwala Ci także na legitymowanie się jako policjant, co odwraca uwagę innych stróżów prawa.

2. „Energy Shield" to nic innego, jak podręczny generator pola siłowego. Chroni on agenta przed działaniem broni palnej, lecz nie przed eksplozjami. Aby go użyć, należy schować broń i wybrać ikonkę „Energy Shield" z okna wyposażenia agenta.

3. Zakładam, że wiesz jak używać „persuadertron". Werbowanie agentów to trochę skomplikowana sprawa, toteż potrzebna jest tabela. Ilustruje ona liczbę cywilów koniecznych do przeprowadzenia perswazji innych jednostek.

Wersja mózgu	Cywil	Strażnik	Policjant	Wrogi agent
Mózg 0	zawsze	4	8	32
Mózg 1	zawsze	2	4	16
Mózg 2	zawsze	1	3	11
Mózg 3	zawsze	1	2	8

Wszystkie cyfry to punkty perswazji konieczne do przejęcia kontroli nad daną jednostką. Jak widać, im wyższy poziom zaawansowania mózgu, tym mniejsza jest ilość potrzebnych punktów. Zwerbowanie każdej jednostki dostarcza Ci kolejnych punktów perswazji:

Cywil - 1 pkt.
Strażnik - 3 pkt.
Policjant - 4 pkt.
Wrogi agent - 32 pkt.

Przykład. Aby przejąć kontrolę nad agentem przy poziomie mózgu 0, musisz zwerbować np.:

32 x Cywil = 32 pkt.
4 x Cywil + 9 x Strażnik = 32 pkt.
5 x Cywil + 1 x Strażnik + 6 x Policjant = 32 pkt.

Radek Noga, Tarnów

PYTANIA

AZRAEL'S TEAR

1. Jestem w pomieszczeniu z dużym pojemnikiem, do którego dochodzą rury. Na ścianie obok jest pulpit sterowniczy, z którego wystają dwie rury, cztery pokrętła i dwa drążki. Jak mam ustawić rury?

2. Czy klucz, który jest w pojemniku z ciałem otwierającym drzwi można wyciągnąć bez użycia innego przedmiotu?

Rex, woj. zielonogórskie

3. Jak uruchomić pojazd do transportacji? Nie mogę otworzyć podwójnych drzwi.

Łukasz Garstka, Gabin

GABRIEL KNIGHT

Jak w drugim dniu, w parku, zdobyć zgubiony przez artystę rysunek?

Mateusz Kaźmierczak

HARVESTER

1. Utknąłem na początku gry. Strażnik Loży kazał mi zadrapać samochód, lecz gdy tylko to zrobię, jego właściciel rzuca się na mnie i muszę go zabić. W wyniku tego zostaję usmażona na krześle elektrycznym. Co mam zrobić? Oto zgromadzone przeze mnie przedmioty: śrubokręt, nadpalona ulotka, lekarstwa, kij do baseballa, autograf kowboja, tampony, kubek, księgi (hotelowa i zgonów), nie podpisane pozwolenie na mięso, klucz, pióro, gazeta, klej, łopata, aparat telefoniczny, karta zwalniająca z więzienia. Oczywiście kilku z tych przedmiotów już użyłam. Między innymi przykleiłam foremkę do ciasta, tak aby zasłaniała czujnik przeciwpożarowy w Edna's Dinner.

Agnieszka Kuczyńska, Olsztyn

2. Jak uruchomić frytkownicę, aby spowodowała wybuch i jak podpalić gaz zapałkami?

Krzysztof Krasnodębski, Gdańsk

LURE OF THE TEMPTRESS

Jak otworzyć drzwi przy Middle Street. W jego pobliżu znajduje się sklep z różnymi gadżetami.

Sławek Klimaszewski, Gdańsk-Oliwa

POLICE QUEST

Chcę wyjechać z komisariatu na patrol, lecz nie wiem, co powiedzieć stróżowi, żeby schował kolce.

Maciej Jarząbek, Katowice

THIS MEANS WAR!

Jestem w 10. misji. Gdy klikam na skupiskach ludności, na menu budynku pojawia się napis: 32.000 potrzeba do utrzymania jednostek, a na dole, obok wykresów, jest napis: ludność. Sądzę, że jest to niedobór czegoś. W farmie i elektrowni mam nadwyżkę. Gdy klikam na budynkach i przeciągam kursor w inne miejsce w celu zbudowania nowych skupisk ludności, pojawiają się tam tylko „tyczki" dookoła i flaga. Nic się nie buduje i w dodatku piechota rekrutuje się bardzo powoli.

Robert Czulda, Łódź

Zebrał i opracował: Arkadiusz Matczyński skrzynka@sgk.com.pl

TRIKI

PC

AXELERATOR

Podczas gry przytrzymaj [Ctrl] i wpisz:
MUCHMONEY - 130.000 $
ALLWEAPONS - wszystkie rodzaje broni
HELPME - naprawa
AGGRESSOR - nieograniczone uzbrojenie
BOOSTER - przyspieszenie

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

W dowolnym momencie gry wykonaj następujące ruchy dżojstikiem:
góra, prawo, atak, akcja, góra, dół, prawo, lewo - uzupełnienie energii
prawo, prawo, atak, akcja, góra, dół, prawo, lewo - uzupełnienie magii

GRAND THEFT AUTO

Sposób na uruchomienie polskiej wersji gry z nieco ostrzejszym tłumaczeniem niż w oryginale.
1. Zainstaluj oryginalną wersję gry.
2. Zainstaluj polską wersję językową z dyskietki.
3. Uruchom program typu Norton Commander i wejdź do katalogu, w którym zainstalowana jest gra np. C:\GRY\GTA\GTADATA.
4. Będąc w tym katalogu wpisz: rename italian.fxt italian.old (potwierdź [Enter]), a następnie: rename special.fxt italian.fxt (i ponownie potwierdź [Enter]).
5. Uruchom grę i koniecznie wybierz język polski.
6. Chcąc powrócić do starej wersji (soft) należy w katalogu C:\GRY\GTA\GTADATA wpisać: rename italian.fxt special.fxt ([Enter]), a następnie rename italian.old italian.fxt ([Enter]).
Informacja ta jest nieoficjalna i przed ewentualną próbą przeróbki koniecznie wykonaj kopię zapasową!

FIFA SOCCER 98

Wejdź do ekranu „Edition" i zmień nazwisko dowolnego zawodnika.
Powinno otworzyć się okno z opcjami:
EAC ROCKS - wielkie głowy
JOHNY ATOMIC - skok
DOHDOHDOH - zwariowana piłka
URLOFUS - ściany
XPLAY - niezwyczajne zagrania
FOOTY - dziwne ruchy

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Wciśnij [Esc] i wpisz:
GOLD - pieniądze
MAGIC - magia
LIFE - regeneracja życia
FULL - wszystko na maksimum
SPEED - ilość klatek na sekundę

ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Trzymając [Shift] wykonaj następujące czynności w głównym menu:
Góra, lewo, prawo, lewo, prawo, lewo, prawo, dół - wszystkie „cut scene", czyli animacje towarzyszące poszczególnym misjom.
Dół, prawo, lewo, prawo, lewo, prawo, lewo, góra - dostęp do wszystkich poziomów.

OVERBOARD

Kody:
1.2 - SHIP, SKULL, FISH, ANCHOR, SHIP, ANCHOR
1.3 - SHIP, ANCHOR, SKULL, SHIP, ANCHOR, FISH
1.4 - SKULL, SHIP, FISH, ANCHOR, ANCHOR, SHIP
2.1 - FISH, FISH, ANCHOR, SHIP, SKULL, ANCHOR
2.2 - SKULL, ANCHOR, ANCHOR, FISH, ANCHOR, SHIP
2.3 - FISH, ANCHOR, SHIP, SHIP, SHIP, SKULL
2.4 - ANCHOR, FISH, SHIP, SKULL, SKULL, FISH
3.1 - SHIP, SKULL, SKULL, FISH, ANCHOR, SKULL
3.2 - FISH, SKULL, ANCHOR, FISH, SKULL, FISH
3.3 - FISH, FISH, SHIP, SKULL, FISH, SHIP
3.4 - SHIP, ANCHOR, SHIP, FISH, ANCHOR, FISH
4.1 - SKULL, SKULL, ANCHOR, SHIP, FISH, FISH
4.2 - SHIP, ANCHOR, SKULL, FISH, FISH, ANCHOR
4.3 - SKULL, SHIP, SKULL, SKULL, FISH, SHIP
4.4 - SHIP, FISH, SHIP, FISH, SHIP, ANCHOR
5.1 - ANCHOR, SHIP, FISH, SKULL, FISH, SHIP
5.2 - FISH, SHIP, ANCHOR, SKULL, SHIP, FISH
5.3 - SHIP, FISH, SKULL, ANCHOR, ANCHOR, SKULL
5.4 - SKULL, SHIP, ANCHOR, FISH, SHIP, SKULL

SUBCULTURE

Wpisz dowolne z poniższych haseł, by uzyskać pożądany efekt:
KAMIKADZE - autodestrukcja
TONKA - dopalacz
REFILL - uzupełnienie tarcz
MUTANT - ochrona przed promieniowaniem
BILLY - przyspieszenie
TICK - licznik Geigera-Mullera
RINSE - etap 0
DRYER - etap 1
COTTON - etap 2
DELICATES - etap 3
TUMBLE - etap 4
COLOURS - etap 5
HALFLOAD - etap 6
DIDIT - pomyślne ukończenie misji
BEDLK - jesteś bogiem
IMNOTLUC - jak wyżej
HAVEALL - dostęp do wszystkich misji
HAVESOME - jak wyżej
WONGA - pieniądze
SCOTTY - teleport, po użyciu tego triku możesz wpisać jedną z poniższych nazw lokacji:

TOUNKA	OUTLET2
BOOT	TRYTON
FLATS	PIPE
BELUGA	OUTLET3
KNOB	AQUATRAZ
ANCHOR	VOLCANO
VELCOVA	PIPE2
ARCH	REFINERY
CAVE	WOOD
BUCKET	CAN
RIBS	LIMPET
TUNNEL	ABYSS
OUTLET	CLEFT

TEST DRIVE 4

Poniższe kody wpisz w menu, w którym dokonujesz zapisu gry na pozycji 10 i potwierdź [Enterem]:
NOAICARS - wyłączenie graczy w trybie LAN
STICKIER - brak kolizji
AARDVARK - brak kolizji
ITSLATE - wyłączenie wszystkich efektów specjalnych (wyłącznie w wersji dla 3Dfx)
CREDITZ - informacje o autorach gry
SRACLLA - dostęp do wszystkich samochodów
LEVELLLA - dostęp do wszystkich tras
SPAZZY - jazda w nietypowych warunkach
BANDW - grafika czarno-biała
MIKTROUT - duże samochody
MPALMER - małe samochody
GONZON - przewijanie do przodu
GONZOFF - wyłączenie poprzedniego triku
BIRDVIEW - widok z lotu ptaka

TOP GUN

Kody:
MISJA 1 - 68353
MISJA 2 - 58210
MISJA 3 - 98143
MISJA 4 - 44010
MISJA 5 - 84933
MISJA 6 - 59810
MISJA 7 - 99743

WIPEOUT 2097

Wpisz na tytułowym ekranie RUSH. Następnie w głównym menu wpisz jeden z poniższych kodów:
XTEAM - szybki zespół Piranha
XCLASS - klasa Phantom
XTRACK - wszystkie trasy
Wciśnij pauzę i wpisz jeden z poniższych kodów:
PSYMEGA - niewyczerpalna broń
PSYPROTECT - niewyczerpalna energia
PSYTICKER - nieograniczony czas
PSYRAPID - masz karabin maszynowy
FRAMRATE - ilość klatek na sekundę

AMIGA

NAUGHTY ONES

Na tytułowym ekranie wpisz JOSHUA - ekran mignie i ofrzymasz nieśmiertelność.

NEVERMIND

Na tytułowym ekranie wpisz 328GTS. Wówczas prawy przycisk myszki przenosi Cię na wyższy poziom.

NEW YORK WARRIORS

Na tytułowym ekranie wpisz WAISTVICE. Podczas gry naciśnij: od [F1] do [F10], [T], [G], [H], [F], [S].

NEW ZELAND STORY

Na ekranie tytułowym wpisz FLUFFY KIWIS FOR PRESIDENT - nieśmiertelność. Klawiszem [Help] zmieniasz etapy.

NEW ZELAND STORY

W grze istnieją „młyny" przenoszące do następnego etapu:
Etap 1.1 - naprzeciwko ptaka w klatce (lewy górny róg ekranu), przenosi do etapu 1.4
Etap 1.2 - wyskocz na drugą półkę od dołu i strzel w lewo
Etap 1.3 - strzel w punkt zlokalizowany tuż za lewą ścianą
Etap 2.1 - cel jest nad ptakiem w skalnej dziurze.
Po wykorzystaniu młyna w etapie 1.1, gdy jesteś w etapie 1.4 należy przepłynąć, następnie wskoczyć na półkę z literami E i D, postrzelać w lewo. Otworzysz przejście do etapu 2.9.
Zatrzymaj grę, naciśnij [M] i wpisz: MOTHERFUCKEMKIWIBASTARDS - nieśmiertelność.

NICK FALDO GOLF

Jeśli chcesz grać na Marsie, to gdy pokaże się zdjęcie FALDO wpisz: MAJORTOM.

NICKY BOOM

[Help] - następny poziom.

NICKY BOOM 2

Wpisz DRINN i użyj klawiszy: [spacji] i [F1] - [F4]

NIGHT BREED

Wpisz: RISEN FROM THE DEAD.

NINJA SPIRIT

Naciśnij [F9] + lewy [Caps Lock] + [Shift] - wyłączenie kolizji i zegara.

OIL IMPERIUM

Wpisz swoje imię jako HEROLD, dostaniesz 1.000.000 $.

OPERATION THUNDERBOLT

Wpisz: TEDOMTAEHC - nieśmiertelność.

OSCAR

Wejdź do drugiego świata (Horror Level) i gdy poziom się załaduje, wykonaj ruch dżojstikiem w górę i wciśnij [K]. Wówczas użyj fire, aby rozpocząć grę. Efektem będzie zmiana poziomów po wciśnięciu klawisza [Esc].

OUT TO LUNCH

Kody:
TZATZIKIP
LANTAIN
FAJITAS
WONTON
CHOUX

OUTRUN

Zatrzymaj grę klawiszem [Ctrl] i wpisz: ORINJ. Klawisz [Help] przenosi do następnego levelu, a strzałka w górę dodaje czasu.
Napisz RED BARCHETTA. Wówczas działają następujące klawisze:
T - czas
S - następny poziom
B - restart

TRIKI

P. P. HAMMER

[X] + [C] - energia
Wciśnij [1], [2], [3], [4] - wszystkie przedmioty.

PACLAND

Na tytułowym obrazku wpisz „AVALON", jeśli ekran błyśnie, to uzyskałeś nieśmiertelność. Jeśli to nie poskutkuje - spróbuj inaczej. Rozpocznij grę dla dwóch graczy. Dojdź pierwszym jak najdalej. Drugim musisz dojść do wróżki, która da Ci buty. W drodze powrotnej pchnij trzeci kaktus, aż ukaże się żółty pacman. Gdy go weźmiesz, natychmiast się zabij. Graj dalej pierwszym graczem. Jeśli zginiesz, to powtórz operację drugim graczem. Jak długo gracz drugi bierze żółtego pacmana, tak długo gracz pierwszy jest nieśmiertelny.

PANG

Napisz: WHAT A NICE HEAT - dostęp do wszystkich plansz.

PARA ACADEMY

Podczas konkurencji wymagających od Ciebie szybkich ruchów dżojstikiem w lewo i w prawo wciśnij i trzymaj klawisze [X], [C], [V] i [Spacja] - sukces murowany.

PARADROID

Podczas wyświetlania strony tytułowej naciśnij klawisz [F3].

PARASOL STARS

W czasie gry wpisz: AWRD (lub AWARD). Wówczas:
[B] - przejście do bonusowej planszy
[C] - dodatkowe punkty
[D] - śmierć gracza
[L] - dodatkowe życie
[G] - zatrzymanie stworków
[M] - maksymalna ilość parasoli
[F1] - [F10] - wybór plansz

PEGASUS

Kody:
SCREECH
DRAGONFLY
BEEBOP
CELESTAL

PGA TOUR GOLF

Kiedy uderza przeciwnik, wciśnij [F7] i [F8] - zmniejszy to siłę jego uderzenia.

PINBALL FANTASIES

Gdy wybierasz jakiś flipper, możesz wpisać:
HIGHLANDER - piłka staje się cięższa
VACUUM CLEANER - zmazujesz highscore
EARTHQUAKE - wyłączasz tilt
EXTRA BALL - pięć kul
DIGITAL ILLUSIONS - bila nie wypada poza fliper
FAIR PLAY - bez sztuczek

PIPELINE

FOLD	PEAS
EYES	DUCT
EGGS	PODS
TEAR	

Kody:

PIPEMANIA

Najpierw włóż dysk 2. Gdy pokaże się DOS, wyjmij dysk, zresetuj i włóż dysk 1. Masz wszystkie pociągi i full kasy.

PIRATES

Zaczynając od „Start a new career", ustaw rok na 1560, swoje imię wpisz jako DRAKE. Otrzymujesz wtedy 2 statki: PINNACE I FAST GALLEON. Działają tu też nazwiska innych sławnych wilków morskich.

PIT FIGHTER

Podczas gry wpisz: LOBSTERS. Wówczas możesz użyć następujących klawiszy:
[1] - [9] i [0] - zmiana poziomu
[L] - eliminacje
[C] - mistrzostwa

POLICE QUEST

Korzystając z telefonu wykręć numer 209 - 683 - 6858 - niespodzianka.

POLICE QUEST 3

Szyfr otwierający szafkę na pierwszym piętrze to 776.

POPULOUS 2

Tworząc własną osobowość użyj hasła ADKiTDJCVQWIRWRL.
Aby przyśpieszyć zmagania z bohaterami po wybraniu „Conquest", jako miejsce walki wpisz LONEAB.
Wciśnij ENTER z klawiatury numerycznej - ułatwienie orientacji w terenie.

PORTS OF CALL

Najbardziej opłaca się pływać z San Francisco do Cope Town wioząc Electronics. Przemyty po 500.000 $ między Basrah i Hong - Kong z Macinery i Arms.

POWERDRIVE

Zamień nazwy plików opisujących samochody.

POWERMONGER

1. Kiedy zabraknie Ci żywności i powstanie groźba, że wojsko Cię opuści, daj rozkaz ataku na owcę (jeśli takowa jest w pobliżu), a przybędzie Ci około 1000 jednostek żarcia.
2. W obcej wiosce daj rozkaz handlu. Potem zaproponuj pokój. Na 100 % będzie on zawarty. Teraz możesz zabrać bez walki całą żywność oraz broń.
3. W zamku, z którego wyruszasz, zawsze jest trochę żywności, a czasami i wojska. Warto więc zabrać to jedzenie oraz żołnierzy.
4. Im bardziej powiększysz widok terenu, tym szybciej będzie się toczyć gra. Skraca to znacznie czas przemarszu wojsk.
5. Kiedy zabijesz wrogiego dowódcę, to w miejscu jego ciała pojawi się szara paczka. Jest to żywność, którą możesz zabrać.
6. Nie warto budować więcej niż jedną katapultę bądź armatę. Tą bronią może posługiwać się tylko dowódca. Wystarczy więc jedna.

PREDATOR

[F10] podnosi poziom energii.

PREDATOR 2

Spauzuj grę i wpisz YOU'RE ONE UGLY MOTHER - nieskończona energia.

PREHISTORIC

Balonem leć jak najwyżej - nie dosięgnie Cię ptak.

PREMIER MANAGER

Zatelefonuj pod następujące numery: 250967, 20769, 000123, 781560 - różne ułatwienia np. 20.000.000 funtów i osiągi Twoich graczy na 99%.

PREMIER MANAGER 2

Gdy masz kłopoty z kasą, zadzwoń pod numer 896610

PREMIER MANAGER 3

Zadzwoń pod następujące numery telefonów:
343343 - dodaje kasy
400040 - najwyższe morale i lepsze fitness dla Twojego zespołu.
Spróbuj też innych: 220769, 896610, 089869, 602114, 000123, 250967, 781560.

PREMIERE

Po wpisaniu na ekranie tytułowym: SPARKPLUGS, [spacja] przenosi na następny poziom.

PROJECT X

Na statku CRUX II na poziomie 2: po stracie życia szybko wleć pod skały, żeby uwolnić się od wrogów. Kiedy dotrzesz do obrońcy, ustaw się w prawym górnym rogu, a nie dosięgną Cię jego pociski.

PUTTY

W tabeli wyników wpisz HEADLIKEAHOLE i naciśnij [Enter] z klawiatury numerycznej. Wówczas [F1] - [F10] zmienia poziomy.

CD32

ULTIMATE BODY BLOWS

Grając Dannym lub Nikiem, na początku każdej rundy wciśnij FIRE + skos góra - lewo.

ALBERT ODYSSEY: THE LEGEND OF ELDEAN

Wciśnij [X] + [Y] + [A] + [B] na kontrolerze drugim w dowolnym momencie, z wyjątkiem gdy jesteś na mapie bądź ekranie walki. Wszystkie drzwi zostaną otwarte.

AMOK

Nieśmiertelność - na ekranie, w którym wpisujesz hasła, wpisz XBABYX.
Zmieniacz poziomów - zamiast hasła, wpisz ZZZCYX.
Rapid Fire - zamiast hasła, wpisz YAYAYA.

ANARCHY IN THE NIPPON

Jeśli chcesz zagrać jako Sara, Bun Bun, Jacky i Jeffry musisz skończyć grę na poziomie normal lub wyższym.

Jeśli chcesz zagrać jako Boss, ustaw poziom trudności na hard, liczbę rund na 2 lub więcej i ukończ grę w single player mode.

Twoi wojownicy mogą mieć wielkie głowy. Aby to zobaczyć, musisz mieć wszystkie postacie włącznie z Bossem i czterema bonusowymi. Każdą z nich ukończ grę, a dostaniesz się do menu z wielkimi głowami.

ANDRETTI RACING

Wciśnij pauzę i idź do menu „race statistics". Przytrzymaj przycisk [R] i wciśnij [C]. Od tej chwili możesz zmieniać szybkość pozostałych uczestników wyścigu i zmieniać liczę okrążeń.

PlayStation

GUNSHIP

Po zapoznaniu się z treścią misji, przejdź do jej wykonania. W trakcie ładowania wciśnij klawisze [L1], [R1], [L2], [R2]. Kiedy rozpocznie się misja, będziesz nieśmiertelny.

SPACE JAM

Aby wyświetlić "Cheat Menu", na ekranie "Option Menu" wciśnij wszystkie cztery przyciski, a potem wciśnij "X" nad "Game Option".

TIME COMMANDO

Kody:
(start) - Prehistoric
TUHOUEFY - Roman Empire
ADSAZGLY - Japanese
ZJFKYGLZ - European Middle Ages
EBELPWNF - Conquistadors
EVXGPWNN - Western
ENQOEQHJ - Modern Wars
NDWMHGEC - Future
XEMJBDFS - Beyond Time

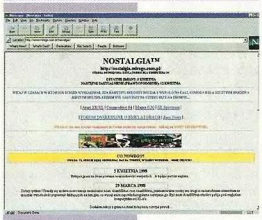
Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński
e-mail: triki@sgk.com.pl

WEB NEWS

W tym miesiącu motywem przewodnim Web News jest temat dość nietypowy - emulatory. Wielu graczy z łezką w oku wspomina czasy ośmiobitowców, kiedy to komputerowy świat podzielony był na zwaśnione obozy „atarowców", „komodziarzy" i „spektrumniarzy". Dziś te stareńkie maszynki pokrywa warstwa kurzu i pajęczyn, a młode pokolenie nie ma pojęcia o emocjach, jakich można było doznawać przy grach w niskiej rozdzielczości i szesnastu kolorach. Fakt, że teraz Barbarian, Summer Gameş, czy Ghostbusters - hity sprzed około dziesięciu lat - mało kogo są w stanie na dłużej przyciągnąć przed monitor, ale zawsze miło powspominać, tym bardziej, że nareszcie domowe komputery są w stanie poprawnie „udawać" prehistoryczne „kalkulatorki". Ech, wspomnień czar...

ManJAk

Nostalgia
http://www.nostalgia.mirage.com.

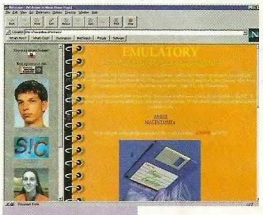


Strona poświęcona emulatorom ośmiobitowców na pecety, a w szczególności Atari 800XL/65XE. Znajdziesz tu zarówno programy „zmieniające" Twojego blaszaka w atarynkę, jak i gry na Atari. Ponadto strona zawiera ogólne informacje o działaniu emulatorów, kilka linków oraz forum miłośników wspomnień. Dodatkowo możesz tu zagłosować na listę „przedpotopowych" przebojów.

Yaro's arcade emu page
http://www.bialap.tpsa.pl/yaro/yaro.htm

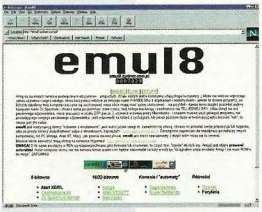
Jednym z najpopularniejszych dostępnych publicznie emulatorów jest M.A.M.E., czyli Multiple Arcade Machine Emulator, czyli program zmieniający Twojego peceta w automat do gier sprzed kilkunastu lat. Na szczęście nie na stałe, a na chwilę wystarczającą do przypomnienia sobie, jak kiedyś szalało się przy Moon Patrol oraz Green Beret. Na stronie Yaro znajdziesz zarówno M.A.M.E., jak i ROM-y do niego, a także emulatory innych maszyn „arkadowych".

Emulatory
http://free.polbox.pl/m/miron/



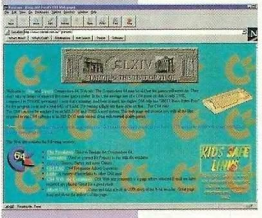
Strona Mirona, choć na razie częściowo jeszcze „ander konstrakszyn", rokuje dobre nadzieje na przyszłość. Miron zajmuje się bowiem nie tyle emulacją prehistorycznych liczydeł na dzisiejszych rakietach, co możliwością przenoszenia systemów pomiędzy współczesnymi platformami sprzętowymi - Amigą, Makiem i PC. Warto zwrócić uwagę na dość egzotyczną ciekawostkę - emulator Amigi działający pod Linuxem.

Emul8
http://emul8.bydnet.com.pl



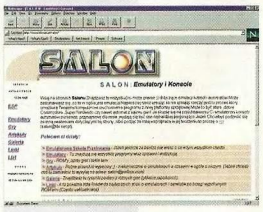
Bardzo wszechstronny serwis, zawierający nie tylko emulatory komputerów ośmiobitowych na pecety, ale także szesnastobitowców na inne szesnastobitowce - na przykład „makówki" na Amigę. Warto zwrócić uwagę na krótki rys historyczny poszczególnych komputerów oraz programów ich emulujących. Na samej stronie nie znajdziesz wielu ROM-ów, warto jednak „przespacerować" się po podanych linkach, które często kierują bezpośrednio do miejsc zawierających legalne oprogramowanie na emulowane maszyny.

Greg and David's C64 Web page
http://www.ozemail.com.au/~gvincent/



Jedno z największych sieciowych archiwów poświęconych komputerowi o „wysmukłej sylwetce i wspanialej, kremowej cerze" - Commodore'owi C-64, a dokładniej rzecz ujmując, jego emulacji na pecety. Znajdziesz tu tak emulatory, jak i mnóstwo ROM-ów z grami. Naturalnie, nie zabrakło tu miejsca na instrukcje, jak tego wszystkiego używać. Jeśli tęsknisz za czasami, w których „C" z chorągiewką rządziło światem, strona Grega i Davida to miejsce dla Ciebie.

Salon
http://www.kki.net.pl/salon/

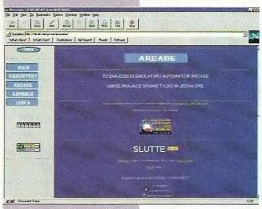


Kolejny serwis „emulatorowy"; jego autorzy skupili się przede wszystkim na emulacjach najróżniejszych konsol. Strona zawiera dość wyczerpujące informacje na temat emulacji, jak również galerię screenshotów, bibliotekę artykułów „na temat" oraz krótkie recenzje poszczególnych tytułów. Znajdziesz na niej także dość dużo linków do stron, skąd można ściągnąć sobie odpowiednie oprogramowanie. Strona na jest razie w trakcie rozbudowy, ale i tak warto na nią zajrzeć.

Strona Piotra Kubickiego
http://free.polbox.pl/p/piotrkub/

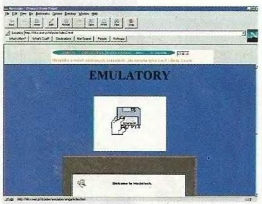
Znajdująca się na serwerze Polboxu strona Piotra Kubickiego zawiera kilka emulatorów, głównie maszyn Segi i Nintendo, a także ROM-y do nich oraz, obowiązkowo, linki. Co prawda tylko dwa, ale za to dość ciekawe. Niezbyt bogatą zawartość rekompensuje przejrzysta oprawa graficzna oraz ciepły stosunek autora do odwiedzających stronę internautów.

Emu News
http://friko4.onet.pl/wa/emunews/



Na tej stronie znajdziesz zarówno emulatory komputerów, jak i konsol do grania - tak ośmio, jak i szesnastobitowych. Choć strona nie zachęca do oglądania swą nieco spartańską oprawą graficzną, to i tak warto na nią zajrzeć - nie znajdziesz tu „wodotrysków" spowalniających ładowanie strony, lecz same konkrety.

Tomass Home Page
http://friko.onet.pl/ld/jezier/index2.html



Oprócz informacji o autorze i jego zainteresowaniach, znajdziesz tu prawdziwy rarytas - działający emulator Mac-a (fakt, że bardzo powolny), a także rozbudowaną sekcję poświęconą emulacji Amigi. Jako że emulator bez ROM-ów jest mało przydatny, Tomass zadbał o umieszczenie na swojej stronie podstawowych programów pozwalających na używanie emulacji. Opłaca się rzucić na tę stronę okiem, szczególnie jeśli emulatory to Twoje hobby.

WIRTUALNA ZABAWA

SETKI NAGRÓD DO WYGRANIA:
KOMPUTERY MULTIMEDIALNE
KONSOLE SONY PLAYSTATION
WSPANIAŁE GRY NA PC CD
SETKI KOMPAKTÓW
Z MUZYKĄ Z GIER
ORAZ WIELE
INNYCH
NAGRÓD

co 20 osoba wygrywa

WYSTRACZY ODPOWIEDZIEĆ NA PROSTE PYTANIE Z DZIEDZINY GIER

ZADZWOŃ I WYGRAJ
0.700 77 080

Musisz mieć 18 lat lub zgodę opiekunów! Opłata wynosi 4.22 zł/min z VAT. Regulamin konkursu otrzymasz po wysłaniu zaadresowanej koperty ze znaczkiem INTE-NERKOM sp. z o.o. skrytka pocztowa 4, 00-967 Warszawa 86

STODOŁA
AMIGA S.C.
KLUB KOMPUTEROWY

- NAPRAWIAMY KOMPUTERY AMIGA I COMMODORE ORAZ SONY PLAYSTATION (RÓWNIEŻ MODERNIZACJE)
- JESTEŚMY PRZEDSTAWICIELEM FIRM: ELSAT, ELBOX, EUREKA, ABC DATA
- SPRZEDAJEMY DOWOLNE ZESTAWY KOMPUTERÓW PC (MOŻLIWOŚĆ ZOSTAWIENIA W ROZLICZENIU AMIGI)
- SPRZEDAJEMY WSZELKIEGO RODZAJU HARDWARE DO PSX, AMIGI I PC
- INSTALUJEMY SIECI KOMPUTEROWE NOVELL, LANTASTIC, WINDOWS
- MOŻLIWOŚĆ ZAKUPU RATALNEGO

Warszawa
ul. Batorego 10
tel. (022) 25-93-70
tel. kom. 0-501-125-761 do 763
e-mail robaczek@stodola.pw.edu.pl

SoundBlaster AWE 64

Rys Historyczny

Raczej trudno zaprzeczyć, że firma **Creative Labs** ma na swoim koncie autorstwo standardu. Seria kart dźwiękowych sprzedawanych pod wspólną nazwą ***Sound Blaster*** zyskała sobie tak wielki poklask, że dziś nie ma już nikogo, kto mógłby zanegować jej popularność. Po wieloletniej ewolucji, podczas której rzesze użytkowników wyposażało swe komputery w karty ***SB, SB Pro, SB16, SB32*** oraz ***AWE32***, firma **Creative** proponuje kolejny model przynależący do wspomnianej serii: **Sound Blaster AWE64**.

Specyfikacje

SB AWE64 jest 16-bitową (nie 64!) kartą standardu ISA zgodną ze specyfikacją Plug and Play. Liczba 64 zawarta w nazwie ma na celu uświadomienie nam, iż maksymalna liczba głosów, które karta jest w stanie jednocześnie wygenerować, wynosi właśnie 64. Polifonię 64-głosową udało się osiągnąć dzięki sprytnemu trikowi: 32 głosy realizowane są sprzętowo, z użyciem układu EMU8000 (znanego z serii ***AWE32***), a pozostałe 32 osiągnięto poprzez programową syntezę WaveSynth/-WaveGuide. Techniczne parametry **SB AWE64** nie różnią go od produktów konkurencyjnych: 16 bitowe próbkowanie przy częstotliwości 44.1 kHz to typowe wartości charakteryzujące współczesne karty dźwiękowe.

W sklepach spotkać można dwie odmiany **AWE64**: wersję **Value** zoptymalizowaną ze względu na cenę oraz wersję **Gold**. Karta **SB AWE64 Gold** jest produktem przeznaczonym dla bardziej wymagających użytkowników (przez co dwa razy droższym). Została ona wzbogacona o dodatkowe oprogramowanie, wyjścia RCA (chinch), cyfrowe wyjście S/PDIF oraz 4MB pamięci RAM - w przeciwieństwie do 0.5MB w wersji **Value**.

Za

Za...czniejmy od największej zalety karty **AWE64**, która sama w sobie jest wystarczającą motywacją do jej zakupu, a mianowicie od kompatybilności. Otóż jest ona kompatybilna z wszystkimi poprzedzającymi ją kartami dźwiękowymi firmy **Creative**. I to właśnie świadczy o jej uniwersalności. Zwróćmy uwagę, że już od bardzo dawna z ***Sound Blasterami*** rywalizowały produkty takich firm, jak ***Enqsonic*** czy ***Turtle Beach***. I biorąc pod uwagę ogólne możliwości, wygrywały. Jednak to właśnie kompatybilność kart ***SB*** ze standardem ***SB*** (ciekawostka, prawda?) stanowi o ich popularności, a z kompatybilnością w produktach konkurencyjnych bywa różnie. W grach komputerowych aspekt ten nabiera nowego wymiaru: można zaryzykować twierdzenie, że kompatybilność jest niejednokrotnie cenniejsza od jakości.

Dodajmy, że lista zalet **SB AWE64** na kompatybilności dopiero się rozpoczyna. Do niewątpliwych plusów karty można zaliczyć wysokiej klasy parametry użytkowe (16 bitów, 44.1 kHz, dynamika do 90 dB, 1MB pamięci ROM) mające bezpośredni wpływ na jakość brzmienia. Choć na dzień dzisiejszy wymienione powyżej wartości nie szokują, to w przypadku **AWE64** jakość ich implementacji jest rewelacyjna. Próżno szukać tu nieprzyjemnych szumów własnych układów karty, czy też zniekształceń harmonicznych pojawiających się wraz ze wzrostem poziomu wysterowania. Można też zapomnieć o uciążliwych trzaskach pojawiających się podczas samplowania (jak ma to miejsce w niektórych tanich, popularnych kartach dźwiękowych) oraz zakłóceniach wynikających z wpływu innych kart rozszerzających znajdujących się w obudowie komputera.

Ponadto konstrukcja karty **AWE64** predysponuje ją także do zastosowań w domowych studiach muzyków-amatorów. Dzięki pomysłowi opierającemu się na Sound Fontach (zestawach predefiniowanych brzmień) możliwa jest np. sytuacja, w której użytkownik uzbrojony w syntezator MIDI będzie „grał" beczeniem Koziołka Matołka. Do karty dołączony jest zresztą znakomity program do definiowania własnych Sound Fontów i zarządzania nimi: Vienna 2.0 Sound Font Studio.

Godna uwagi jest także nowatorska technologia WaveSynth/-WaveGuide. Polega ona na zrezygnowaniu z odtwarzania plików MIDI za pomocą próbek Wave Table, na rzecz fizycznego modelowania dźwięku przy pomocy równań matematycznych. Model danego instrumentu powstaje tu poprzez kombinację struktur opisujących zmiany ciśnienia powietrza w rozchodzącej się fali dźwiękowej. Tak jak tradycyjna synteza Wave Table sprawdza się znakomicie dla instrumentów polifonicznych (gitara, fortepian), tak Wave Guide znajduje zastosowanie przy odtwarzaniu instrumentów monofonicznych, takich jak saksofon lub flet. Doświadczenie pokazuje, że technologia Wave Guide nadaje się zwłaszcza do uwypuklenia dynamicznych właściwości dźwięku, artykulacji charakterystycznej np. dla danego wykonawcy itp.

W praktyce (czyli w **AWE64**) zastosowano rozwiązanie wiązane: podczas odtwarzania plików w standardzie MIDI jedne instrumenty generowane są przy użyciu Wave Table, inne za pomocą Wave Guide. Użytkownik ma oczywiście możliwość ręcznego „przemapowania" instrumentów.

Jeśli już mowa o ciekawych rozwiązaniach, warto na pewno wspomnieć o zaletach układu EMU8000. Poprzez interesujący sposób przetwarzania próbek Wave Table umieszczonych w pamięci karty podnosi on znacznie atrakcyjność **AWE64**. Mianowicie większość syntezerów Wave Table obecnych na rynku interpretuje sample w sposób uproszczony. Polega to na łączeniu prostymi odcinkami sąsiednich punktów próbki, w wyniku czego zamiast krzywej opisującej dźwięk, otrzymujemy linię łamaną. EMU8000 nie idzie na łatwiznę i stosuje algorytm, w którym każdy odcinek jest aproksymowany krzywą wynikającą z wartości sąsiednich czterech punktów. Dzięki temu krzywa końcowa jest naprawdę krzywa :-) co znacząco podnosi jakość dźwięku słyszanego przez użytkownika.

W **SB AWE64** nie zabrakło również „wodotrysków". **Creative** wyposażył swój nowy produkt zarówno w mechanizmy umożliwiające odtwarzanie dźwięku pseudo-przestrzennego, jak też technologię Full Duplex umożliwiającą komunikację dwustronną: np. jednoczesną rejestrację sygnału i jego odtwarzanie, bądź „pogaduszki" internetowe przy pomocy oprogramowania do telekonferencji.

Przeciw

Mimo iż niełatwo wytknąć **SB AWE64** minusy dyskwalifikujące ją w rankingu kart dźwiękowych, oczywistym jest, że każdemu dobremu produktowi można przykleić także kilka „łatek". I tak producent nie zaleca na przykład instalowania sterowników WaveGuide na procesorach innych niż Intel. **Creative** tłumaczy to niższą wydajnością procesorów Cyrixa (AMD jakoś się upiekło), co nie brzmi zbyt wiarygodnie. To, że procesory konkurencji (koprocesory!) mają nieco niższą wydajność przy takiej samej częstotliwości taktowania zegara jak Intel, nie budzi wątpliwości. Możemy sobie jednak wyobrazić uczucia posiadacza Cyrixa P200+, który bezradnie patrzy, jak wspomniane sterowniki instalują się na P90 kolegi.

Pocieszeniem jest fakt, że tak naprawdę to rozwiązanie zastosowane w **AWE64** (mimo iż pionierskie) nie wydaje się być koniecznością. Technologia WaveGuide w dużej mierze obciąża procesor komputera. W dobie akceleratorów muzycznych, takich jak Monster Sound, i dążenia do odciążenia procesora poprzez stosowanie dedykowanych kart o wąskiej specjalizacji (dźwiękowych, graficznych), pomysł **Creative'a** jest raczej krokiem wstecz. Wyjątkowo udana synteza Wave Table zaimplementowana w **AWE64** jest mechanizmem zupełnie wystarczającym statystycznemu

SideWinder Precision Pro

graczowi, do którego przecież produkt jest adresowany (traktowanie **AWE64** jako karty do profesjonalnej obróbki dźwięku to jednak swego rodzaju nieporozumienie). Kartą kosztującą mniej niż 100 dolarów nie da się odebrać chleba producentom specjalistycznego (koszmarnie drogiego) sprzętu do obróbki danych audio.

Również sposób rozszerzania pamięci pozostawia wiele do życzenia. Układ EMU8000 jest w stanie (po dekompresji próbek z pamięci ROM) zaadresować 28 MB pamięci RAM. Wiadomo jednak, że niełatwo jest „obsadzić" kartę przy pomocy dokładnie 28 MB, tak więc w skrajnym przypadku, po rozszerzeniu pamięci **AWE64** do 32 MB, ostatnie 4 MB nie są wykorzystywane. To jednak nie jest tak uciążliwe (mało kto zechce dysponować 28 MB pamięci), jak to, że w przypadku **AWE64** jesteśmy skazani na kości pamięci produkcji **Creative'a**. Wynika to z faktu, iż w **AWE64** nie można pamięci rozszerzać używając standardowych pamięci typu SIMM, a tylko przy pomocy modułów od producenta karty.

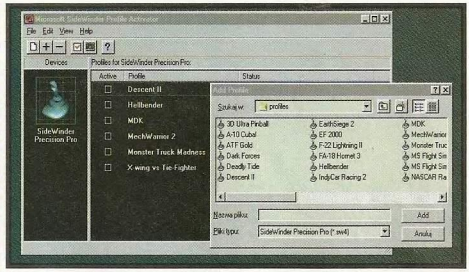
Poza tym bycie autorem standardu zobowiązuje. Zapewne wszyscy mile byśmy przyjęli np. obsługę magistrali PCI. Bo w DOS-ie wszystkie gry trzeba starym sposobem powiadomić o przydzieleniu odpowiedniego portu I/O, przerwania, kanału DMA itp. Nie mówiąc już o tym, że najnowsze płyty główne mają tylko 1 gniazdo ISA (a w roku 1999 mają ich nie mieć wcale). To nie wróży **AWE64** tak długiego życia, jak miało to miejsce np. w przypadku ***SB*** czy ***SB16.***

Werdykt

Wydaje się, że firma **Creative Labs** wprowadziła na rynek produkt dopracowany pod względem parametrów użytkowych, co nie znaczy, że nie daloby się nic w nim poprawić. Niezależnie od wspomnianych niedociągnięć, całkowita ocena **AWE64** wypada bardzo wysoko. **Sound Blaster AWE 64 (Gold i Value)** to karty godne polecenia zarówno niewybrednym zwolennikom multimediów, jak również wszelkim graczom oraz muzykom-amatorom.

Jeśli macie już 16 bitową kartę dźwiękową z syntezą WaveTable, nie ma co sobie zawracać gitary. Ale jeżeli macie kartę brzmiącą jak gramofon „Bambino" lub nie macie jej wcale - trudno o lepszy wybór niż **SB AWE64.**

Piotr Gontarek



Projektując dżojstik **SideWinder Precision Pro**, **Microsoft** po raz kolejny udowodnił, iż lubi rozwiązania kompleksowe. Urządzenie to „z marszu" obsługuje ponad trzydzieści gier (kilka wymieniłem w tabelce poniżej), te zaś, których nie ma w jego pokaźnej bibliotece, w miarę łatwo można zaprogramować samemu. Niestety, gra musi „chodzić" w systemie Windows 95, jako że pod DOS-em nie można uruchomić jego pakietu kontrolnego. Do grania w „dinozaury" SideWider nie nadaje się zatem w ogóle, co jednak nie jest takie straszne, zważywszy, iż starych gier, w które miałbyś ochotę pograć i tak z roku na rok jest coraz mniej.

SideWinder zachwyca bogactwem wyposażenia. Ma 9 przycisków: 3 na rączce i 5 w podstawie, tarczę służącą do ustalania prędkości/ciągu, obracającą się wokół własnej osi rączkę oraz 8-kierunkowy przełącznik umieszczony na szczycie tejże rączki. Niestety, ten ostatni jest tak mały, że w czasie gry trudno wyczuć, w jakim znajduje się położeniu, co skutecznie ogranicza jego użycie. Pozostałe komponenty są OK i obsługuje je się z łatwością. Ponadto na szczególną uwagę zasługuje klawisz SHIFT, który podwaja ilość funkcji, jaką możesz zaprogramować. Umieszczony w podstawie joysticka jest łatwo dostępny i daje się go naciskać w kombinacji z innymi przyciskami nie odrywając wzroku od ekranu.

Precison Pro jest bardzo dokładny, co sprawdziłem, próbując w EF 2000 i TIE Fighterze namierzyć rakietami daleko położone cele. Liczy się wówczas precyzja i mogę powiedzieć, iż **SideWinder** okazał się być godnym swojej nazwy. Także strzelanie nie przedstawiało żadnych problemów. Główny przycisk FIRE umieszczony z przodu rączki działał przy najlżejszym naciśnięciu i pozwalał na prowadzenie zarówno ciągłego, jak i strzelanie krótkimi seriami. Klawisze znajdujące się na szczycie rączki także działały lekko i niezawodnie, choć z uwagi na położenie stosowałem je tylko do odpalania rakiet.

Ostatnia rzecz, na którą chciałbym zwrócić uwagę, to pakiet kontrolny, który umożliwia Ci tworzenie własnych konfiguracji. Jego działanie opiera się na „zapisywaniu" funkcji gry pod wybrane przez Ciebie klawisze, co jest bardzo proste, lecz zabiera niestety trochę czasu. W sumie poprzestałem więc na edycji gotowych konfiguracji - wspomnianych wyżej EF2000 i TIE Fightera - tak, aby lepiej pasowały do moich wymagań.

Podsumowując, **SideWinder Precision Pro** jest niezawodnym, można by rzec „profesjonalnym" dżojstikiem, którego obsługa nie nastręcza prawie żadnych problemów, zaś elastyczność konfiguracji sprawia, iż nadaje się on do większości gier. Zdecydowanie polecam.

P.O.

Kalibruje i gram:
3D Ultra Pinball, Descent II, EF 2000, F/A-18 Hornet 3.0, MDK, Tie Fighter, X-Wing vs Tie Fighter, Rally Championship, Monster Truck Madness, MS Flight Simulator

CO KAŻDY GRACZ WIEDZIEĆ POWINIEN

QUAKE'OWE BOTY SZTUCZNA INTELIGENCJA

Sztuczna inteligencja

Czyż nie marzyło Ci się kiedyś zagrać w Quake'a, w którym śmiertelnie ranny Shambler ucieka co sił, aby znaleźć apteczkę? Albo zamiast skądinąd uroczego Enforcera idącego na rzeź, zobaczyć Enforcera łapiącego QuadDamage, żeby po chwili dogodzić Ci celną serią?

W tradycyjnych symulatorach (samochody, samoloty) poczynaniami przeciwników ku naszej uciesze kieruje komputer. Trzeba przyznać, że z rozmaitym rezultatem. Sytuacja ma się podobnie w grach strategicznych, RPG, zręcznościowych, praktycznie wszędzie. Dlatego zwykło się mówić o AI (Artificial Intelligence) czyli o sztucznej inteligencji komputerów. Również dlatego czasem niemal połowę recenzji gry poświęca się na ocenę umiejętności maszyny w udawaniu współgracza. Wszyscy znamy uczucie niesmaku, kiedy patrzymy, jak komputerowo sterowany przeciwnik, najwyraźniej opętany myślą o samozagładzie, uporczywie dąży do rychłego spotkania z wielkim Manitou. Prawie każdy z nas choć raz w życiu, opowiadając przyjacielowi o jakiejś grze, stwierdził: „grafika niczego sobie, ale komputer jako przeciwnik - to osioł". Nie jest również pocieszeniem fakt, że twórcy gier różnicują poziom trudności nie poprzez zwiększanie inteligencji przeciwników, a tylko przez zwiększanie ich ilości.

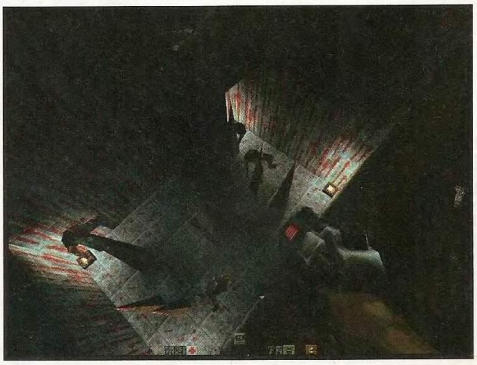
Popatrzmy na to jednak w inny sposób. Moc obliczeniowa procesorów jest ograniczona (heh - Pentium II też kiedyś nie wydoli). A przecież w większości przypadków rywali jest kilku, a bywa, że i kilkuset. Jeśli po odjęciu mocy komputera niezbędnej do udźwignięcia grafiki i muzyki, resztę rozłożymy na inteligencję wszystkich jednostek przeciwnika, uświadomimy sobie, że niemożliwością jest uzyskanie symulacji choć zbliżonej do rozgrywki multiplayer. Inaczej jest jednak, gdy komputer steruje tylko jednym współgraczem (w porywach kilkoma). A już najlepiej, gdy jesteś, drogi Czytelniku, wielbicielem Quake'a. W przeciwieństwie bowiem do większości innych gier - w Quake'u (1 i 2) istnieje możliwość zagrania sam na sam z przeciwnikiem, którego głową i ręką pokieruje Twój komputer. Wszystko czego w tym celu potrzebujesz - to Quake'a (1 lub 2) i BOT-y.

BOT? A co to takiego?

BOT-em zwykło się nazywać rozszerzenie Quake'a pozwalające zagrać w trybie multiplayer z pseudo-człowiekiem. Czyli coś w rodzaju sztucznego koleżki. Swą premierę BOT-y miały przy okazji pierwszej części Quake'a. Teraz, ze zdwojoną energią, obarczone doświadczeniem ostatnich dwóch lat powracają w Quake'u 2.

Geneza powstania BOT-ów jest prosta: po pierwsze nie każdy ma dostęp do sieci lokalnej lub internetu, po drugie nie każdego stać na wydawanie bajońskich sum na połączenia telefoniczne, po trzecie wreszcie nie każdy ma śmiałość zaistnieć na Quake'owych arenach trybu sieciowego. To ostatnie jest zresztą zrozumiałe - trzeba naprawdę sporego doświadczenia i rutyny, aby zagrać z najlepszymi i „nie dać plamy".

Fakt, iż w Quake'u 2 nie zaimplementowano opcji grania przy pomocy połączenia dwóch komputerów kabelkiem dodatkowo podnosi atrakcyjność BOT-ów.



Instalacja

Instalacja BOT-a nie powinna nikomu nastręczać trudności. Najczęściej sprowadza się ona do utworzenia w katalogu „\Quake2" podkatalogu o nazwie identycznej jak nazwa BOT-a i przegrania do niego naszego nowego „przyjaciela". Jeżeli nowego BOT-a otrzymaliśmy w wersji skompresowanej - należy oczywiście go uprzednio rozpakować (np. przy pomocy Pkunzip lub Winzip).

Teraz w katalogu „\Quake2" należy utworzyć plik wsadowy NAZWABOTA.BAT o następującej zawartości:

```
QUAKE2.EXE +SET GAME
„NAZWABOTA" +SET
DEATH -MATCH 1
```

gdzie w miejsce NAZWABOTA oczywiście w obu przypadkach wstawiamy nazwę naszego BOT-a.

Po tych zabiegach uruchamiamy Quake'a 2 poprzez nasz nowo utworzony plik. Niektóre BOT-y uaktywnią się same po załadowaniu nowej gry (np. Eraser), inne wymagają, aby grę rozpocząć poprzez menu „multiplayer" w którym wybieramy opcję „start network server" (np. Stupid BOT). Jeśli zgłosi nam się napis informujący o obecności BOT-a, jesteśmy w domu. Teraz pozostaje już tylko wygenerować pożądaną ilość współgraczy (przy pomocy adekwatnych komend) i spróbować udowodnić im swoją wyższość.

Gdyby zdarzyło się odstępstwo od podanej wyżej recepty na urucho-

mienie BOT-a, pozostanie wnikliwe zapoznanie się z odpowiednim plikiem informacyjnym (readme.txt) i zastosowanie się do zawartych w nim wskazówek.

Ponadto należy zwrócić uwagę, żeby posiadana przez nas wersja BOT-a poprawnie współpracowała z zainstalowaną wersją gry. Ze względu na sporą liczbę uaktualnień, które ukazały się już po premierze Quake'a 2, najbezpieczniej jest zaopatrzyć się we wszystkie z nich - wtedy na pewno uda się dopasować BOT-a do patcha.

Jako że Quake 2 jest tematem gorącym i wyjątkowo aktualnym, przypatrzmy się, jakie BOT-y do Quake'a 2 mamy do wyboru i czego możemy się po nich spodziewać.

Eraser

Eraser to BOT autorstwa Ryana Feltrina będący w ciągłym rozwoju i bezustannie przechodzący metamorfozę. W tej chwili jest to bodaj najbardziej popularny BOT przeznaczony dla Quake'a 2. Przyczynił się do tego na pewno fakt, iż Eraser został zaprojektowany z myślą o zapewnieniu jak największej inteligencji przy jednoczesnej optymalizacji ze względu na szybkość działania. Dzięki temu możliwe jest granie z kilkoma BOT-ami jednocześnie, bez dramatycznego spadku prędkości działania gry.

W celu wprowadzenia do gry nowych BOT-ów wystarczy z konsoli wydać polecenie „bot_num n", gdzie n oznacza liczbę oponentów, z którymi mamy ochotę się zmierzyć.

Do plusów Erasera należy zaliczyć także możliwość gry drużynowej (teamplay) oraz umiejętność dynamicznego „uczenia się" map, dzięki czemu podczas rozgrywki BOT coraz lepiej orientuje się w terenie, by po kilkunastu minutach czuć się pewnie i zagrażać naszej dominacji. Uwaga: BOT nie uczy się sam, lecz od gracza. Dlatego jeżeli przyjmiesz taktykę defensywną i zaszyjesz się w ciemnym kącie - BOT pozostanie nieukiem.

Na szczęście, autor nauczył Erasera (na etapie programowania) kilku leveli, na których rządzi on od ręki, bez wstępnego przyuczenia. Są wśród nich zarówno poziomy wbudowane w grę, jak też zewnętrzne, dostępne między innymi za pośrednictwem internetu.

Bardzo ważną cechą BOT-a jest możliwość ustalenia trudności rozgrywki. Eraser oferuje poziomy od „0" (dla młodszej siostry) do „3" (dla urodzonych w zbroi „dwusetce").

Ponieważ Eraserowi nie są obce takie umiejętności, jak skakanie czy pływanie - zanim spróbujesz go pokonać na wyższym poziomie trudności, czeka Cię długa droga polerowania swych umiejętności. Bo fakt, że przeszedłeś całego Quake'a 2 w trybie singleplayer nie pomoże Ci prawie wcale.

Stupid

Autor tego BOT-a o bardzo skromnej nazwie ukrywa się pod pseudonimem „ponpoko". Wspomniana skromność w nazwie BOT-a jest chyba jednak nieco przesadzona, gdyż Stupid jest całkiem wyrafinowanym cyfrowym symulatorem Quake'owego oponenta. Po uruchomieniu BOT-a wydanym z konsoli poleceniem „impulse 10n" gdzie n oznacza liczbę BOT-ów (od 1 do 9) możesz przystąpić do wypełnienia misji, której zasady zamyka stwierdzenie „zabij, zanim zabiją Ciebie".

Pomimo kilku drobnych usterek (czasem BOT potrafi utknąć i nie ruszać się z miejsca, stając się łatwym łupem - wtedy naprawdę jest godzien swej nazwy), Stupid spełnia wszystkie formalne wymogi stawiane BOT-om i na pewno poświęcenie mu uwagi nie będzie stratą czasu.

ACE

ACE, czyli Artificial Control Experiment jest BOT-em we wczesnej fazie rozwojowej. Może o tym świadczyć między innymi numer wersji: 0.05. Nie przeszkadza to jednak w tym, aby jego pokonanie było stosunkowo trudno.

Po zainstalowaniu ACE, poleceniem „addbot n" dołączamy nowego zawodnika do gry (tutaj n oznacza poziom trudności). Mimo iż ACE, podobnie jak Stupid, nie dorównuje możliwościami Eraserowi, to potrafi sprawić kilka naprawdę ciekawych niespodzianek. Zdarza się np. że urządza zasadzki lub nawet wykazuje szczątkową zdolność przewidywania. Jeżeli na tak wczesnym etapie ACE potrafi pokazać lwi pazur, ciekawe czym nas przyszpili wersja 1.0? Na razie najbardziej widocznymi problemami, z którymi boryka się ACE, wydają się być windy, zbiorniki wodne i drabiny. Mimo tego rozgrywka na niektórych poziomach stoi na tak wysokim poziomie, że warto wspomnianego BOT-a zainstalować i dać mu szansę wykazania się w deathmatchu.

Słowo na niedzielę

Jak widać, Quake 2 okazuje się być o wiele bardziej długoterminową inwestycją, niż twierdzą złośliwi. Po przejściu całej gry można na długo zająć się rywalizacją z BOT-ami, nie wspominając już o tradycyjnych nowych poziomach i „mission packach". Generalnie, grając w takie gry, jak Quake 2, człowiek zaczyna się zastanawiać, po co w ogóle zaimplementowano w nich opcję „uninstall"?

Oczywiście, pozostaje jeszcze sprawa przyswojenia technik gry po sieci, które istotnie różnią się od tych stosowanych w trybie singleplayer, ale to już temat na odrębny artykuł.

BOT-y mają tę niewątpliwą zaletę, że nie nudzą się zbyt szybko i pozwalają poczuć przedsmak prawdziwej sieciowej rozgrywki. I to za darmo. Niestety, mimo wszystko jest to jednak tylko przedsmak, bo całkowite zastąpienie sieciowej rywalizacji z kolegami (koleżankami?) jest tak samo niemożliwe jak zastąpienie smaku czereśni ich symulatorem.

A gdzie są granice symulacji? Wydaje się, że już niedaleko. Cóż przecież pozostanie po skonstruowaniu symulatora człowieka? Szachiści już poznali smak zagrożenia (po pomyślnym nawiązaniu walki przez maszynę z Gari Kasparovem). Okazuje się, że wyjadacze w Quake'u też (dzięki BOT-om). Kto następny?

Piotr Gontarek

PS. Wszystkie opisane BOT-y (a także inne, nie opisane) dostępne są na internetowej stronie o adresie: http://www.inside3d.com/bot/

LERYX LONGSOFT NA FALI

Jak zapewne pamiętacie, na początku tego roku przyznaliśmy firmie Leryx Longsoft dwie oddzielne nagrody, w swoim i w Waszym imieniu, za najlepszą polską grę roku 1997. W niespełna dwa miesiące później, w końcówce marca, byliśmy z wizytą w siedzibie firmy we Wrocławiu i osobiście wręczyliśmy nagrody czyli „Złoty Dysk '97" oraz „Hitka '97". Oczywiście, nie omieszkaliśmy przy okazji przeprowadzić krótkiego wywiadu z twórcami „Clasha", który poniżej publikujemy. Rozmowę przeprowadziliśmy z czterema osobami: **Jarosławem Modrzejewskim** - prezesem zarządu firmy Leryx Longsoft, **Piotrem Jurkiem** - szefem działu marketingu, **Jackiem Palusem** - szefem administracji i księgowości, a także **Adamem Skorupą** - reżyserem i współscenarzystą gry „Clash".

ŚGK: Zacznijmy standardowo, od kiedy istnieje Wasza firma i kto był jej założycielem?

Jarosław Modrzejewski: Na początku Leryx Longsoft to były właściwie dwie oddzielne firmy - Leryx S.A. i Longsoft S.C. Ich współpraca rozpoczęła się we wrześniu 1994 roku i została zainicjowana przez prezesa Leryx S.A. Powierzył on wówczas swój pomysł tworzenia gier w Polsce, we Wrocławiu, trzem absolwentom Wydziału Informatyki Uniwersytetu Wrocławskiego, to znaczy Jackowi, Piotrowi i mnie. Wszyscy pracownicy byli wówczas na etatach Leryxu, a wszystkie inwestycje czyniono na koszt tejże firmy. Stąd fundusze i stąd możliwości tworzenia gier komputerowych w niemalże komfortowych warunkach. Praktycznie przez 3 następne lata była to czysta inwestycja, której owocem stał się „Lew Leon", gra w swoim gatunku absolutnie bezkonkurencyjna. Pozycja ta pozwoliła nam zaatakować skutecznie rynki zachodnie, głównie rynek niemiecki.

ŚGK: Ale przecież na tym nie skończyliście...

Jarosław Modrzejewski: I tak, i nie. Po prostu firma zmieniła swój status. W maju 1997 roku, jako kolejny planowany krok, została założona firma Leryx Longsoft sp. z o.o. już jako w pełni niezależny podmiot.

ŚGK: „Clash" był w takim razie waszym pierwszym produktem pod nowym szyldem?

Jarosław Modrzejewski: Tak, wcześniejsze produkcje były finansowane przez firmę Leryx S.A. i prawa należały do niej. Od „Clasha" rozpoczęła się NASZA historia.

ŚGK: Jak długo trwały prace nad „Clashem"? Ilu ludzi nad nim pracowało? Ile pieniędzy poszło na inwestycje?

Jarosław Modrzejewski: Na wszystko jest jedna krótka odpowiedź - dużo. Licząc wszystko razem, „Clash" był robiony prawie dwa lata, choć pierwsze pół roku, wstyd się przyznać, w znacznej mierze zmarnowaliśmy. Dużo pieniędzy zostało wtedy wyrzuconych w błoto i dużo energii poszło sobie gdzieś tam w pole, ale cóż, to były nasze początki. W sumie można uznać, że zaawansowane prace nad „Clashem", już z fachowym zespołem, trwały półtora roku. Kręciło się przy nim w okolicach 13 osób, faktycznie na stałe zatrudnionych. Natomiast koszty produkcji trudno jest tutaj policzyć tak dokładnie, ponieważ firma prowadzi kilka projektów jednocześnie i wiele kosztów po prostu się kumuluje. Z grubsza szacujemy wydatki na „Clasha" na jakieś 4 miliardy.

ŚGK: A jak wyglądały same prace?

Jarosław Modrzejewski: Odbiłbym to pytanie do Adama, ponieważ to on odpowiadał za stronę produkcyjną gry i jest w tym najlepiej zorientowany.

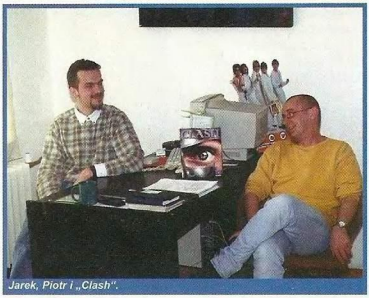
Adam Skorupa: „Clasha" robiliśmy z założeniem, aby stworzyć produkt podobny do ówcześnie istniejących na rynku. Pod względem jakości, logicznej konsekwencji i zasad sugerowaliśmy się takimi tytułami, jak Warlords czy Heroes of Might & Magic. To był dla nas punkt wyjściowy. W niewielkim procencie naszym celem było wykorzystanie wybranych rozwiązań oraz ich nowatorska eksploracja w oparciu o nasze własne pomysły. Ogólnie dążyliśmy do tego, żeby „Clash" łączył w sobie najciekawsze, według nas i graczy, atrybuty znakomitych gier strategicznych. Staraliśmy się wybrać to, co najciekawsze, niektóre rzeczy rozbudować, inne zaś uprościć.

ŚGK: Jak wiem, przede wszystkim jesteś muzykiem (napisałeś zresztą muzykę do „Clasha", a także wydałeś wraz z zespołem Aural Planet debiutancką płytę), jak więc się stało, że przy tworzeniu „Clasha" występowałeś także w roli scenarzysy i reżysera?

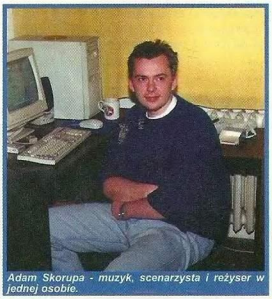
Adam Skorupa: Zacznijmy od tego, że nie sam pracowałem nad fabułą „Clasha". Pomagał mi w tym Jurek Poprawa. A co do pytania... O to należałoby raczej zapytać Jarka Modrzejewskiego. Moim zdaniem, powierzono mi to zadanie, ponieważ miałem w tej materii pewne nabyte wcześniej doświadczenia (pracowałem już nad tworzeniem prostych gier i programów edukacyjnych). Po prostu wiedziałem, jak pracuje się w zespole, jak mają powstawać kolejne komponenty - fabuła, grafika, muzyka. Tyle. Natomiast tworzenie scenariusza było po prostu narzucone z góry.

ŚGK: Z góry? To jakaś nowość...

Adam Skorupa: Powiem szczerze, że robienie scenariusza to był prawdziwy koszmar. Wszystko dlatego, iż na początku istnienia firmy powstał pomysł, aby scenariusze do gier pisali ludzie z zewnątrz. Jeśli szefostwu spodobał się jakiś szkic, zlecali pracę nad jego rozwinięciem. Oczywiście, praktycznie nikt ze zgłaszających się nie widział, jak to się robi,



Jarek, Piotr i „Clash".



Adam Skorupa - muzyk, scenarzysta i reżyser w jednej osobie.

wskutek czego powstawały potem koszmarki, z którymi nie było wiadomo, co zrobić. Razem z Jurkiem Poprawą zostaliśmy postawieni w obliczu takiego właśnie „wytworu". Dostaliśmy do ręki coś, co się nazywało scenariuszem. Mieliśmy to przejrzeć, a następnie sprowadzić do użytecznej dla grafików i programistów formy.

ŚGK: Łatwo pewnie nie było?

Adam Skorupa: Przyznam się, że dla mnie na samym początku była to czarna magia. Nigdy wcześniej nie trzymałem w rękach autentycznego scenariusza czy scenopisu filmowego, miałem za to książkę, jak coś takiego napisać. To w ogóle rzecz niepojęta, ile pracy trzeba w coś takiego włożyć. Początkowo wydawało mi się, że będą to trzy, cztery strony, wszystko bardzo ogólnie, natomiast wgłębiając się w tę książkę, z biegiem czasu dotarło do mnie, że scenariusz jest bodajże najistotniejszym czynnikiem całej gry, pochłaniającym najwięcej czasu i nastręczającym największych problemów.

ŚGK: Muzyka sprawiła ci mniej kłopotów?

Adam Skorupa: Tak mi się wydaje. Jestem człowiekiem o tyle leniwym, że dla mnie najlepszą pracą jest taka, gdzie widzę od razu efekty. Muzyka ma tu zdecydowaną przewagę nad scenariuszem, ponieważ tworząc jakiś utwór, od razu wiem, jak to brzmi i co ewentualnie zmienić, natomiast w scenariuszu powstają setki pomysłów zapisanych na tonach kartek, a zanim zobaczy się tego efekty, mijają miesiące, a niekiedy nawet lata.

ŚGK: Wróćmy do samej pracy nad scenariuszem. Jak wyglądała ona w tandemie?

Adam Skorupa: Najpierw przez pół roku użeraliśmy się z gościem, który stworzył ten pseudoscenariusz, aż w końcu stwierdziliśmy, że nie dociera do niego, co chcemy, żeby poprawił. Po prostu człowiek ten stwierdził, że wszystko jest elegancko i niczego nie zmieni. Kolejny rok to było ścieranie się między nami dwoma. Jurek miał swoje pomysły i w gruncie rzeczy chciał stworzyć molocha, w którym gracz wykonywałby swoją turę przez pół godziny; coś w rodzaju czterech „Panzer Generałów" wrzuconych do jednego pieca. Dla mnie to było nie do przyjęcia, dlatego postawiłem się w roli gościa, który chce to wszystko uprościć. W tamtym czasie każdy dzień to był ból głowy. Czasami po 5-godzinnej dyskusji, dlaczego ty chcesz tak, a ja chce tak, czułem się nie do życia. Wracałem do domu, padałem na wyrko i już o niczym nie chciałem myśleć. Tak powstał scenariusz, który miał około 100 stron. Żeby było śmieszniej, w grze wykorzystaliśmy z tego najwyżej jakieś 10 stron.

ŚGK: Ale macie przynajmniej gotowe pomysły na następne części, bo podejrzewam, że na tym nie zamierzacie poprzestać.

Adam Skorupa: Oczywiście, że nie. Ale to już zależy od zysków, jakie przyniesie część pierwsza.

ŚGK: No właśnie, a jakie zyski przewidujecie?

Adam Skorupa: To już pytanie nie do mnie.

Piotr Jurek: „Clash" jest produkcją, która w pełni się zwróciła, a nawet na siebie zarobiła. Do tej pory gra została sprzedana między innymi do krajów Skandynawii, a poza tym także do strefy niemiecko-językznej Europy, na którą głównie składają się Niemcy, Austria i Szwajcaria. Prócz tego trafi również do Rosji i wszystkich krajów byłego Związku Radzieckiego, trwają też negocjacje, aby sprzedać ją do krajów Beneluksu, do Grecji i do Izraela. Całość, jak na razie, zamyka się sumą 40 tys. egzemlarzy gry. To jest to, co nam gwarantują umowy na dzień dzisiejszy.

ŚGK: To znaczy, że dotychczas podpisaliście wyłącznie umowy z zagranicznymi dystrybutorami, a faktyczna sprzedaż to dopiero przyszłość?

Piotr Jurek: Tak, ale są to umowy bardzo rzetelne, za które w części już otrzymaliśmy zaliczki. Natomiast pierwsze rozliczenia i pierwsze wyniki faktycznej sprzedaży będziemy znali dopiero na koniec drugiego kwartału.

ŚGK: I zagraniczni dystrybutorzy chętnie tak zapłacili w ciemno?

Piotr Jurek: Tak to się właśnie robi na świecie. Pierwszą zagraniczną umowę podpisaliśmy już w październiku zeszłego roku. Na początku było to oczywiście sprzedawanie naszych marzeń, to znaczy sprzedawaliśmy opowieść o tym, co zamierzamy zrobić; jak nasza gra będzie wyglądała, gdy zostanie skończona. Jest to dość trudne w realizacji. Niewielu kontrahentów chętnie wyrzuca pieniądze na coś, czego faktycznie jeszcze nie ma. Na szczęście, im bliżej końca, tym lepiej.

ŚGK: 40 tys. egzemplarzy to całkiem niezły wynik...

Piotr Jurek: Owszem i w dodatku wcale nie zamierzamy na nim poprzestać. Te 40 tys. to dopiero początek. Szacujemy, że w końcówce sprzedaż powinna być około dwa razy większa. Do tej pory pokryliśmy obszar jakichś 40% Europy, co stanowi 12% rynku światowego, także mamy jeszcze dość dużo pracy przed sobą.

Leryx Longsoft odbiera nagrody. Od lewej: Piotr Jurek, Adam Skorupa, Zbigniew Trawiński, Jarosław Modrzejewski, Tomasz Kasprzak.

Jarosław Modrzejewski: Nawiasem mówiąc, właśnie z tego względu przerobiliśmy „Clasha" na wersje Windows, to znaczy mając na uwadze zwiększone możliwości sprzedaży tego produktu. W Polsce ukazała się wersja DOS-owa i taka też ukaże się w Rosji i w państwach byłego Związku Radzieckiego. Natomiast Niemcy, Skandynawia, Izrael i Grecja wejdą w posiadanie wersji dla windows. Praktycznie w zeszłym tygodniu ukończyliśmy nad nią prace, a płytamatka poszła już do Niemiec.

ŚGK: Jakie prace prowadzicie obecnie i jakie macie plany na przyszłość. Czym jeszcze zamierzacie zaskoczyć graczy?

Jarosław Modrzejewski: Mówiąc żartem, my się tu codziennie nawzajem zaskakujemy i jesteśmy w tym całkiem nieźli. Ale nie o to chodzi. Właśnie ukończyliśmy nasz kolejny tytuł czyli „Zagadki Iwa Leona". Z zasady miał to być produkt przeznaczony na rynek polski, który kontynuowałby serię „Lwa Leona", wykorzystując sukces, jaki ta gra odniosła w naszym kraju, jednak ku naszemu zdziwieniu udaje nam się nad wyraz dobrze sprzedawać go także na inne, czasem dość ciekawe rynki. Został na przykład podpisany kontrakt z Japonią, gdzie jednak „Zagadki Iwa Leona" ukażą się jako trzy osobne produkty - każde piętnaście zagadek ukaże się tam w oddzielnym opakowaniu. Podpisaliśmy także kontrakt ze Skandynawią, a wygląda na to, że wkrótce przyjdzie kolej i na Niemcy. Tak więc gra ta również ukaże się na świecie. Zresztą dzięki temu, a także ponieważ koszty jej stworzenia były nieporównywalnie mniejsze, wiemy już teraz, że na siebie zarobi.

ŚGK: A co później?

Jarosław Modrzejewski: Następną dużą produkcją, którą rozpoczęliśmy już na początku roku, jest „V.O.T.E.R Golem". Będzie to strategia turowa, ale chcemy stworzyć nowy jej rodzaj. Prawdopodobnie będzie to jedna z ostatnich produkcji 2D. Od kilku miesięcy powstaje nasz engine 3D, na bazie którego mają powstać dwie kolejne gry strategiczne: „Clash 2" oraz „Amir - książę Karhanu".

ŚGK: Czyli strategia przede wszystkim.

Jarosław Modrzejewski: Tak, faktycznie idziemy jakby w stronę strategii. Po prostu chcemy wykorzystać te umiejętności, które nabyliśmy przy największej naszej produkcji czyli przy „Clashu".

ŚGK: Co jeszcze?

Jarosław Modrzejewski: Oprócz tego robimy także bajki w dziale Leryx Longsoft Multimedia. Już niedługo (mam nadzieję, że jeszcze przed Dniem Dziecka) pojawi się pierwszy produkt z tej serii, „Złota kaczka", a potem drugi, „Orle Gniazdo". Lektorem obydwu jest Jan Kobuszewski, będzie to zatem program nietuzinkowy na rynku polskim. Z tego, co już widać, myślę, że może to być najlepszy rodzimy produkt multimedialny w Polsce. Przy tym wszystkim chcemy sprzedawać nasze bajki po bardzo niskiej cenie. Nie zdradzę teraz, jakiej, ale zamierzamy przez to znacząco ograniczyć piractwo naszych produktów. Ogólnie zaplanowaliśmy całość jako cykl bajek polskich. Założyliśmy także, że będzie to seria przeznaczona do sprzedaży tylko i wyłącznie na rynku polskim, niemniej na podstawie enginu, który został już wykreowany, zamierzamy także rozpocząć produkcję podobnych rzeczy głównie na specjalne zlecenia wydawców zachodnich, uwzględniając kontakty, które już posiadamy.

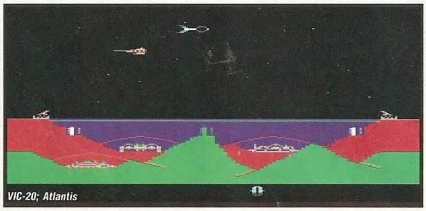
ŚGK: Przepraszam, że znowu o pieniądzach, ale czy to się będzie opłacało?

Jarosław Modrzejewski: Takie produkty są dla nas o tyle korzystne, że sprzedają się bardzo długo, na przykład dwa, trzy lata, zwłaszcza jeśli to jest dobrze i profesjonalnie wykonane, ale przynoszą jednocześnie stały i pewny dochód. Zresztą nie boimy się konkurencji. Wydaje mi się, że w klasycznej produkcji 2D osiągnęliśmy już na tyle dużo, że gwarantujemy dobrą jakość. Po „Clashu" wiedzą o tym ludzie nie tylko w Polsce, ale i na świecie.

ŚGK: Życzę spełnienia wszystkich tych planów i dziękuję za rozmowę.

wywiad przeprowadził:
Piotr Pieńkowski

Historia lubi się powtarzać czyli dzieje gier komputerowych


VIC-20; Atlantis

Czy siedząc godzinami przy komputerze i grając w swoją ulubioną grę, nie uciekasz czasem myślą w przeszłość, wspominając pierwszy kontakt z klawiaturą, systemem operacyjnym, a nade wszystko z oprogramowaniem rozrywkowym? I czy nie jesteś wtedy ciekaw, jak w ogóle to wszystko się zaczęło? Niniejszy artykuł stanowi próbę przedstawienia dziejów tej gałęzi rozrywki i jej rozwoju od zamierzchłych początków aż po dzień dzisiejszy. Całość została podzielona na dwie epoki - przed i po powstaniu ŚGK, co w naszym mniemaniu ma nie tylko wymiar symboliczny, ale i realny, gdyż nasz magazyn powstał dokładnie na przełomie owych okresów. W tym miesiącu, jak łatwo się domyślić, powędrujemy w mroki zamierzchłej przeszłości...

Nie można mówić o grach bez dywagacji na temat sprzętu, na którym są uruchamiane, gdyż oczywiście bez niego żadne z opisanych niżej wydarzeń nie miałoby miejsca. Z komputerem jako takim ludzkość ma do czynienia dokładnie od roku 1946. Wtedy to dwóch inżynierów amerykańskich stworzyło maszynę elektroniczną opartą na automacie von Neumanna, zwaną do dziś ENIAC. Trudno było mówić w tamtych czasach o czymś takim, jak gry komputerowe, wszak omawiany układ opierał się na wyjątkowo zawodnych lampach, w dodatku liczył w systemie dziesiętnym, co z pewnością nie sprzyjało wykonywaniu zadań wykraczających poza prostą arytmetykę. Rozwój informatyki przyspieszyło dopiero opracowanie w roku 1949 tranzystora. Dzięki temu jakże pożytecznemu wynalazkowi pojawiły się pierwsze perspektywy dla programistów, a w konsekwencji także i graczy, choć na wymierne efekty trzeba było jeszcze trochę poczekać. Przeskoczmy zatem naszym wehikułem czasu do roku 1961 i przyjrzyjmy się pewnemu młodemu człowiekowi nazwiskiem Steve Russel.

Można powiedzieć, iż dokonaniu tego osobnika odpowiada w dziedzinie fizyki sformułowanie praw dynamiki utworzonych przez Newtona, bowiem ni mniej ni więcej wykreował on pierwszą grę komputerową z prawdziwego zdarzenia pod tytułem Spacewar - strzelankę działającą na maszynie PDP1. Dzisiaj trudno w to uwierzyć, ale komputer ten był szafą wielkości domku jednorodzinnego. Zapewne gdybyś zobaczył teraz „Kosmiczną wojnę", jedynie pogardliwy uśmieszek wykrzywiłby Twoją twarz. W rzeczy samej, trudno byłoby dziś nazwać to superprodukcją: grafika w dwóch kolorach, prezentowana przez tryb znakowy ASCII, niemniej wówczas program jawił się jako niezwykle zaawansowany i biorąc pod uwagę brak jakichkolwiek wzorców, za taki należało go uznać. Spacewar wskazała drogę, którą dzisiaj wszyscy kroczymy. Jej wpływ najlepiej może ilustrować fakt, iż większość czołowych produkcji lat siedemdziesiątych (dopiero wtedy można mówić o zaistnieniu rynku) stanowiły wyłącznie programy zręcznościowe. Twórcy stawiali pierwsze, niezbyt pewne kroki, a poza tym omawiane dzieła z definicji stanowić miały rozrywkę, odskocznię od codzienności polegającej na siedzeniu w szkole lub przy „poważnych" zadaniach komputerowych i cel ten osiągały.

Ważną rolę dość wcześnie zaczęła odgrywać firma Sega Enterprises, powstała we wczesnych latach sześćdziesiątych. Od samych początków swego istnienia zajmowała się tworzeniem gier elektronicznych. Co prawda, nie od razu adresatami były komputery osobiste, jednak już wkrótce jej wyroby trafiły pod strzechy domów zwykłych obywateli. Lata 1967-1969 przyniosły kilka tytułów wartych wspomnienia: Pong, Periscope, Odyssey. Zwłaszcza ten pierwszy powinien Ci być znany. Dwie pałeczki odbijające na przemian kwadratową piłkę na czarno-białym ekranie stanowiły dość popularną rozrywkę nawet w Polsce.

Właściwie trudno o powyższych produkcjach powiedzieć, iż byli to typowi przedstawiciele komputerowej rozrywki. Wszak sprzęt, na którym uruchamiano je, nie zawierał nawet procesorów w pełnym tego słowa znaczeniu. Niemniej w tamtym okresie istotnym dla nas wydarzeniem stała się próba zaadaptowania do warunków domowych programu Sacewar. Należy sobie uświadomić, iż pierwotnie działał on na maszynie typu mainframe, wymagającą ogromnych ilości wolnej przestrzeni. Dokonał tego Nolan Bushnell, chcący przybliżyć zwykłym odbiorcom świat komputerowej rozrywki. Patrząc na dzisiejsze Playstation czy Saturny, widać, iż droga przezeń obrana okazała się słuszna. Wyrób konsolopodobny został nazwany Computer Space i stanowił wówczas niemałe wydarzenie na rynku elektronicznym.

Dalszy postęp w dziedzinie miniaturyzacji, dzięki której komputer sterujący statkiem Nostromo w filmie „Alien" stoi sobie dzisiaj w moim pokoju, spowodował prawdziwą lawinę wynalazków, wśród których najistotniejszy dla nas okazuje się projekt układów VLSI - o bardzo dużej skali integracji. To z kolei pozwoliło w roku 1971 stworzyć pierwszy mikroprocesor, 4-bitowy zresztą. Dzięki temu posunięciu wszystkie niezbędne komponenty dało się zamknąć w jednym scalaku o rozmiarach nie przekraczających siedmiu centymetrów kwadratowych. Tak uzbrojone, firmy elektroniczne postanawiają wyprodukować szereg podobnych do Computer Space maszynek. Pierwsza połowa lat siedemdziesiątych stoi zatem pod znakiem wyścigu pomiędzy ówczesnymi giganta-

mi, wśród których pojawiła się firma Atari, rozszerzając asortyment sprzedaży w bardzo poważny sposób.

To właśnie ta ostatnia spółka zamknęła wspominanego wcześniej Ponga w niewielkim (stosunkowo) pudełku. Niestety, nie był to początkowo opłacalny ekonomicznie pomysł, lecz wkrótce, tj. na Gwiazdkę 1975 roku Pong stał się najpopularniejszą grą w Stanach Zjednoczonych i następne lata przeminąć miały właśnie pod znakiem Atari, która zrealizowała szereg interesujących pomysłów, a jednym z nich było stworzenie protoplasty dzisiejszych konsol, mianowicie Atari 2600. Nieco później opracowano system podobny, lecz bardziej zaawansowany, znany szerzej jako Tempest. Produkt był na tyle udany, że nawet ostatnio wydano na PeCety coś w rodzaju jego emulatora. To właśnie na tej maszynie młodzi ludzie po raz pierwszy zetknęli się z takim hitem, jak choćby

River Raid. Nawet dzisiaj wielu z moich kolegów bardzo chętnie odpala ten program i z zapałem strzela do okrętów, innych samolotów i przelatuje nad mostami. Grywalność nie ma przecież tu nic wspólnego z bajeczną grafiką (tylko cztery kolory), czy muzyką (praktycznie brak). Liczy się przede wszystkim fabuła i szybka akcja.

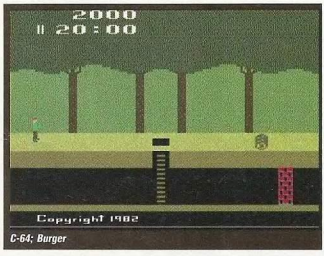
Koniec lat siedemdziesiątych nadal oznacza dominację przemysłu konsolowego, który zresztą nie miał dotychczas żadnej konkurencji. Zauważyć należy wyraźną ekspansję produkcji zręcznościowych, teraz dostępnych już szerokim rzeszom. Zdobywanie rynku znaczyły tytuły nawet dzisiaj znane przeciętnemu odbiorcy: Space Invaders, Asteroids, Pole Position. Warto zaznaczyć, iż pierwsza wymieniona produkcja spowodowała istne szaleństwo, zwłaszcza w Japonii, wywołując zaniepokojenie władz oraz socjologów.

Zostawmy jednak świetnie prosperujące spółki i przyjrzyjmy się innemu zjawisku, jakim niewątpliwie okazały się komputery domowe. Dodajmy, że właśnie wtedy stało się to możliwe, a to za sprawą znanej dziś firmy INTEL, która opracowała procesor 8086 oparty na architekturze 16-bitowej. Pierwszą próbą skonstruowania maszyny „nieprofesjonalnej" było dzieło firmy Commodore pod nazwą PET2001. Jak na tamte czasy, wyrób oszałamiał możliwościami: 4 kilobajty pamięci operacyjnej, niewielkie wymiary, wbudowana klawiatura. Idąc za ciosem, wyprodukowano VIC-20, niedługo później zastąpionego przez C-64. Tymczasem IBM stworzył standard PC, na bazie którego działają obecnie wszystkie systemy osobiste. Naturalnie był to zbyt drogi sprzęt, aby kupić go sobie do domu, dlatego zaistniała potrzeba stworzenia rodzinnej zabawki, na której można by także robić coś poważniejszego, np. programować czy tworzyć bazy danych. Tak oto w roku 1982 brytyjczyk Clive Sinclair uczynił coś wspaniałego: przedstawił światu ZX Spectrum. Jak wielkie było to wydarzenie, może świadczyć fakt, iż twórca otrzymał zań tytuł szlachecki od samej królowej angielskiej. Nawiasem mówiąc, od tego właśnie momentu mogliśmy przystąpić do swego ulubionego zajęcia bez ograniczeń, bowiem programów rozrywkowych zaczęło powstawać całe mnóstwo.

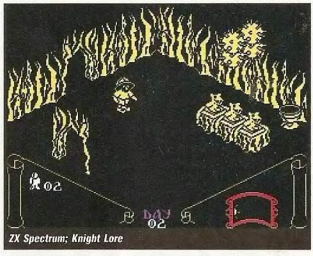
W tym miejscu należy odkreślić grubą kreską przeszłość i pokrótce spojrzeć na nową erę, wiek komputerów 8-bitowych. Najsłynniejszym chyba ich przedstawicielem był C-64, zachwycający odbiorców wspaniałą muzyką, grafiką i pojemną pamięcią. Obok niego wymienić należy Atari 800XL, 130XE itp., Amstrada CPC6128 i podobne. Wkraczamy zatem w dziedzinę, o której każdy gracz na pewno słyszał. Przypomnijmy sobie tytuł tak znanej produkcji, jak Knight Lore. Była to przecież pierwsza gra oferująca izometryczną grafikę, a wszelkie Syndicate'y i Gender Wars'y bazują na tym właśnie pomyśle! Nie mniej radości dostarczały całkiem dobre strzelaniny, takie jak np. Uridium, Zybex czy Green Beret. Oprócz tego warto napomknąć o Spy vs Spy - niezwykłej zręcznościówce traktującej o walce wrogich wywiadów oraz Project Firestart - jednej z najlepszych pod względem fabuły strzelanin, czerpiącej pełnymi garściami ze schematu „Obcy - decydujące starcie". Celowo wymieniam skrajne pod względem pomysłu wykonania dzieła, aby uzmysłowić, jak wielkie pole do popisu mieli ówcześni twórcy. Wtedy też powstawały pierwsze bijatyki, wśród których wyróżniało się International Karate. Nie należy też zapominać o przebojach, mogących poszczycić się konwersjami na niemal wszystkie typy maszyn, np. Boulder Dash (firmy First Star, tej od Spy vs Spy) czy też Tanks (PeCetowa wersja to Scorched Earth). W ten oto sposób ustalił się standard zarówno jakościowy, jak i ilościowy. Odbiorcy zostali przyzwyczajeni do wysokiej jakości produktów i przez dłuższy czas trwali w stanie błogiego uniesienia, sądząc, że Blue Max to najlepszy dostarczyciel mocnych wrażeń pod słońcem. Ogólnie rzecz biorąc, wiek 8-bitowców należy uznać za bardzo ważny w dziejach gier, albowiem rynek odbiorców wykrystalizował się bardzo wyraziście. Niemal każdy mógł sobie kupić połączenie zabawki z maszyną do pisania. Co prawda asortyment nie należał do najbogatszych - głównie zręcznościówki najprzeróżniejszych typów - jednak należy zrozumieć, że dokładnie tego wtedy oczekiwano. Poza tym podejmowano coraz śmielsze próby dotyczące gier taktycznych i strategicznych, co wkrótce miało zaowocować nowymi rozwiązaniami.

Okres, o którym mowa, to także era powstawania firm programistycznych, które do dzisiaj są prawdziwymi potentatami. Pojawiają się więc, takie nazwy jak Electronic Arts, Origin, Sid Meier tworzy Microprose pakując swe pierwsze produkcje na stole kuchennym, nieco wcześniej startuje Sierra. Ludzie reprezentujący te spółki zdawali sobie sprawę, że właśnie otwierają się przed nimi nowe perspektywy. Co ciekawe, praktycznie wszyscy rozpoczynali kariery od tworzenia gier metodą chałupniczą, niemniej nie przeszkadzało im to w odnoszeniu sukcesów na rynku. Właściwie dopiero wtedy szerokie rzesze klientów usłyszały o czymś takim, jak RPG czy symulator lotu (chodzi tu o masowość, a nie o pierwszeństwo pomysłu). Wydawane jedna po drugiej strategie stanowiły jeszcze tylko konwersje planszówek z żetonami, jednak były to doskonałe podwaliny pod dzisiejsze superprodukcje. Doskonały przykład stanowi przecież Wargame Construction Set firmy SSI oraz Ancient Art Of War. Nie należy też zapominać, że wyznacznikiem lat 1982-87 był 16-kolorowy monitor (a najczęściej telewizor) oraz magnetofon odgrywający dane z kasety. O ile w przypadku niezbyt skomplikowanych zręcznościówek czy platformówek było to do przyjęcia, o tyle bardziej zaawansowane produkcje miały już problemy z odczytem kodu z taśmy przez piętnaście minut. Było to szczególnie denerwujące ze względu na poważną zawodność urządzeń, wskutek czego odbiorca po dłuższym czasie wpatrywania się w czarny ekran mógł z przerażeniem stwierdzić, iż musi zacząć wszystko od początku, gdyż coś się nie dograło. W rezultacie szybko stało się jasne, iż należy poszukać nowego nośnika informacji. I tak C128 wyposażony był już w stację dysków (podobnie jak niektóre Amstrady), natomiast wyrób Nintendo, konsola NES (Nintendo Entertainment System) obsługiwała bardzo szybkie kartridże. Rzecz jasna na tym się nie skończyło - na rynek weszły komputery 16-bitowe.

Ich geneza sięga roku 1984, kiedy to INTEL stworzył na bazie procesora 80286 system AT, jednak



C-64; Burger



ZX Spectrum; Knight Lore

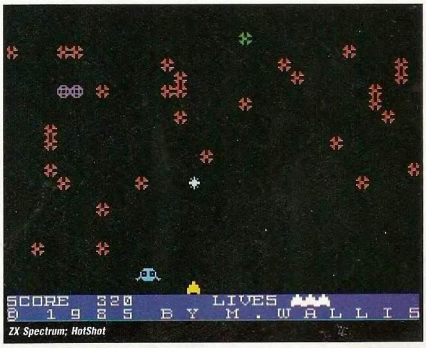
Nareszcie pierwszą maszyną o takich możliwościach, którą mógł zainteresować się zwykły odbiorca, była Amiga. Model A500 (wcześnie istniała także legendarny model A1000), który powstał w roku 1987, stanowił przełom w dziedzinie gier komputerowych. Ogromna szybkość, jaką zapewniał procesor Motorola taktowany zegarem 7MHz, wspaniałe możliwości graficzne i muzyczne, a przede wszystkim duża, rozszerzalna pamięć sprawiły, że programiści z radości zatarli ręce. Rzeczywiście, gry jakie powstały na ten komputer, zachwycały jakością i dokładnością wykonania. Przypomnijmy sobie Ikari Warriors, Defender of the Crown czy Dogs of War. Nie mniej efektownie prezentowały się też bijatyki, prezentując jakość nie ustępującą automatom, np. International Karate + czy Full Contact - moim zdaniem lepszy od Street Fightera. W tamtym czasie tylko Atari 1040ST mogło równać się z produktem Commodore. Oczywiście, PeCety jeszcze się wtedy nie liczyły jako sprzęt do zabawy ze względu na zbyt małe możliwości w stosunku do ceny (ich posiadacze z zazdrością patrzyli wówczas na amigowców i atarowców - tak było!).

Pierwszą firmą, która podjęła się produkcji gier wyłącznie na systemy 16-bitowe była Psygnosis. Jej dzieła wprawiały w osłupienie przede wszystkim pod względem technicznym. Wówczas takie cechy, jak scrolling czy ilość kolorów miały znaczenie decydujące, a Psygnosis na tym polu przodował. Warto wymienić tutaj najlepsze produkcje, zwłaszcza ze wstępnego okresu działalności. Były to Shadow of the Beast, o znakomitym klimacie, dzięki któremu doczekał się zresztą dwóch następnych części, Wraith of the Demon, a także słynny Barbarian. Firma znana jest jednak najbardziej dzięki Lemmingom - wyznacznikom dobrej zabawy na komputerze. Okres, o którym mówię, zapisał się chlubnie w historii dzięki całej rzeszy symulatorów i strzelanin, a przede wszystkim rolplejów. Któż nie pamięta stareńkiego Eye of the Beholder, czy Crystals of Arborea - niepowtarzalnym przygodom, na które składały się wspaniały klimat i urzekająca wprost grafika? Pomimo upływu lat jest to dla mnie czołówka programów tego typu. tylko bardzo prostymi wektorówkami bez tekstur, ale i tak w porównaniu z 8-bitowym Tomachawkiem stanowiły milowy krok naprzód. A czy strategie, że wspomnę tylko Feudal Lords bądź Battle Isle (to już początek lat 90.) nie chwytały za serce grywalnością? Każdy znalazł tu coś dla siebie (moje hity to Steel Empire oraz Wing Commander).

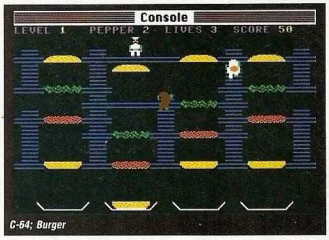
Tak dochodzimy do kolejnego przełomu. PeCety, dotychczas stanowiące gratkę dla „profesjonalistów", okazały się po wzbogaceniu o szereg urządzeń całkiem niezłą platformą do zabawy. Nie mogła tej tendencji zmienić nawet wysoka cena zestawów komputerowych. Oczywiście, mam tu na myśli procesor 386 i wyższe, bowiem stare „ateki" nie miały dość możliwości, aby sprostać pod tym względem wymaganiom odbiorców. Zmiany rozpoczęły się w roku 1992, kiedy to zaczęły pojawiać się gry tylko i wyłącznie na PeCety. Najlepszym tego przykładem był Wing Commander 2, którego konwersja, tylko na A1200, odbyła się ponad dwa lata później. Stało się jasne, że od tego momentu 16-bitowce, podobnie jak wcześniej 8-bitowce, powoli zaczną usuwać się w cień. Poważną zaletą PeCetów był twardy dysk, po prostu nieodzowny nowszych grach, jak Lord of the Rings czy King's Quest 5. To on właśnie stał się przyczółkiem przemian, jakie miały nastąpić. Ta przewaga ujawniała się z czasem coraz wyraźniej, przyspieszając dodatkowo to, co i tak miało nastąpić w sposób nieunikniony. Oczywiście, nie wszyscy poszli tropem PeCeta. Część graczy, która nie była w stanie wysupłać dostatecznej ilości gotówki, zwróciła się w stronę konsol, które tymczasem dokonały kolejnego skoku jakościowego. W roku 1989 powstał Gameboy, czyli kieszonkowa i tania wersja NES, mniej więcej w tym samym okresie pojawiły się 16-bitowa Sega Megadrive, a także małe urządzenie Lynx firmy Atari, czy wreszcie Super NES, jeszcze do niedawna stanowiący interesującą pozycję na rynku. Oto rodzina, która częściowo przełamała ekspansję PeCetów, wypracowując alternatywny zestaw przebojów: Mario Bros (wielkie wydarzenie, które dochrapało się kilku kontynuacji i konwersji oraz filmu fabularnego), Sonic the Hedgehog czy też doskonała Legend of Zelda.

Tak rozpoczął się rok 1993, bardzo istotny dla naszej opowieści, gdyż właśnie wtedy pojawił się na rynku prasowym Świat Gier Komputerowych. Dziwnym zbiegiem okoliczności od tego momentu rozwój gier nabrał znacznego dynamizmu. O tym jednak w drugiej części artykułu za miesiąc.

Piotr Bilski
„Alien"



ZX Spectrum; HotShot



C-64; Burger

ZX Spectrum; Knight Lore

HITY CZYTELNIKÓW ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

LOGICZNE

1.	Lemmings 3D	(1)
2.	Monopoly	(2)
3.	Riven	(10)
4.	Tetris	(3)
5.	Chessmaster 5000	(4)
6.	Push Over	(7)
7.	11th Hour	(5)
8.	Shivers	(9)
9.	The Incredible Machine 3	(6)
10.	Co do grosza	(8)

ZRĘCZNOŚCIOWE

1.	Tomb Raider 2	(1)
2.	Quake 2	(2)
3.	FIFA 98	(3)
4.	Grand Theft Auto	(7)
5.	Tomb Raider	(9)
6.	MDK	(4)
7.	Duke Nukem 3D	(6)
8.	NBA Live 98	(10)
9.	Carmageddon	(5)
10.	Croc, Legend of the Gobbos	(N)

PRZYGODOWE

1.	Blade Runner	(2)
2.	Ace Ventura	(1)
3.	Titanic	(3)
4.	Little Big Adventure 2	(4)
5.	The Curse of Monkey Island	(7)
6.	Jack Orlando	(10)
7.	Broken Sword 2	(5)
8.	Ecstatica 2	(8)
9.	AD 2044	(6)
10.	Dark Earth	(N)

ROLE - PLAYING

1.	Diablo	(1)
2.	Fallout	(10)
3.	Deus	(3)
4.	Lands of Lore 2	(2)
5.	Albion	(4)
6.	Shadows over Riva	(5)
7.	Stonekeep	(8)
8.	Daggerfall	(7)
9.	Blood Omen: Legacy of Kain	(6)
10.	Dungeon Master 2	(9)

SYMULACYJNE

1.	Rally Championship	(1)
2.	Longbow 2	(7)
3.	EF 2000	(2)
4.	Commanche 3	(3)
5.	X Wing v. TIE Fighter	(4)
6.	iF-22	(10)
7.	F-22 Air Dominance Fighter	(5)
8.	Hind	(8)
9.	WC5: Prophecy	(9)
10.	F22 Lightning 2	(6)

STRATEGICZNE

1.	C&C: Red Alert	(1)
2.	Warcraft 2	(4)
3.	Myth: the Fallen Lords	(6)
4.	The Settlers 2	(2)
5.	Dungeon Keeper	(3)
6.	Clash	(8)
7.	Theme Hospital	(P)
8.	Civilization 2	(9)
9.	Incubation	(10)
10.	Heroes of Might & Magic 2	(5)

CZY ODPOWIADA CI TA LISTA?

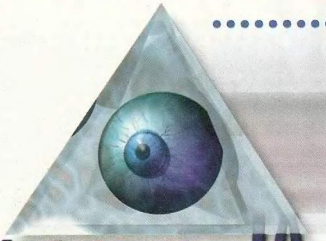
Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśród nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:

CECOT JĘDRZEJ (OLSZTYN)
GONCIARZ KRZYSZTOF (KRAKÓW)
KULIŃSKI PRZEMYSŁAW (TORUŃ)
PLUCIŃSKI PIOTR (POZNAŃ)
ROSIEK MATEUSZ (SZCZECIN)

NAGRODY UFUNDOWAŁA FIRMA
CD PROJEKT

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.
Litera „N" - nowość na liście
Litera „P" - powrót na listę



świat według ManJAka

Bo do Quake'a trzeba dwojga

Co czas jakiś z telewizorów, głośników radiowych, ambon i innych środków masowego przekazu, dobiegają pohukiwania zapowiadające nagonkę na gry komputerowe, internet oraz upadek obyczajów w ogóle. Bo, jak wiadomo, kiedyś powietrze było czystsze, kobiety piękniejsze a ryba lepiej brała, wszystko zaś popsuli przebrzydli masoni, do spółki z cyklistami komputeryzując świat. Tak przynajmniej przedstawia się rzeczywistość widziana oczami demagogów, którzy przymierzają się do rozpoczęcia kampanii mającej na celu wprowadzenie cenzury gier komputerowych. Na szczęście dla nas, na razie - nie znając za dobrze tematu - podchodzą oni do sprawy jak do jeżozwierza, skupiając swe totalitarne zapędy na pornografii, narkotykach i żonach bitych przez mężów, postulując przykładne karanie wszystkich, którzy z wymienionymi rzeczami mają cokolwiek wspólnego. Sądzę wszelako, że marna to dla nas pociecha, bo na gry komputerowe i internet przyjdzie kolej, gdy zabraknie już przeciwników należących do wyżej wspomnianych grup - pojawiające się coraz częściej publiczne wypowiedzi potępiające komputerowców świadczą o tym równie wyraźnie, jak odległe grzmoty o nadchodzącej burzy.

Niedawno, w prywatnej rozmowie ze znajomym księdzem usłyszałem, iż sprzedawcy gier są niczym handlarze narkotyków, a jeszcze gorsze diabelstwo to dziennikarze z pism komputerowych, żerujący na uzależnianiu rzesz młodzieży od elektronicznej rozrywki. Opinia taka nie dziwi, nawet w ustach człowieka mądrego i wykształconego, choć nieobeznanego z komputerami. Wszak typowa audycja radiowa bądź telewizyjna, zwykle z udziałem „specjalistów" z dziedziny psychologii, kreuje taki mniej więcej obraz gracza. Gracz to młodzieniec o zaczerwienionych z niewyspania oczach, wagarujący i nie odrabiający zadań domowych, w nosie mający polecenia rodziców i nauczycieli. To człowiek samotny, albowiem zabawy na podwórku z kolegami zastępuje mu ganianie po wirtualnych labiryntach z giwerą w dłoni, co uniemożliwia normalne kontakty z rówieśnikami, którzy w jego oczach jawią się jedynie jako obiekty do odstrzału. Jeszcze gorzej rzecz ma się w przypadku gracza starszego, w wieku późnolicealnym. Według „specjalistów", jest on docna zepsuty przez komputerowe rzezie, niezdolny do interakcji z otoczeniem, a do tego okrada swoich rodziców, trwoniąc ich zarobki na internet. To rzekomo istota zdegenerowana niczym narkoman w końcowym stadium, nie potrafiąca odróżnić rzeczywistości od iluzji, dobra od zła i tulipana od działa orbitalnego. Ponadto komputery (a internet w szczególności) izolują od społeczeństwa, zakłócają funkcje komunikacyjne i prowadzą do schizofrenii, kalectwa, śmierci lub czegoś jeszcze gorszego. Do zilustrowania tych twierdzeń służą sprytne zabiegi polegające na odpowiednim zmontowaniu scen nakręconych podczas różnych reportaży - na przykład, pokazuje się dwunastolatka z wypiekami na twarzy grającego w Duke'a, a bezpośrednio po tym pojawia się przebitka, na której młodociani chuligani palą policjantów po meczu albo piją jabola w bramach śródmieścia. I komentarz - należy wprowadzić cenzurę, bo gry wywołują agresję.

Kilka tygodni temu w jednej z wrocławskich szkół uczeń gonił za nauczycielkami z siekierą w ręku, a jak mu siekierę zabrali, to atakował nożem. Nikt jednak nie jest na tyle szalony, aby rozpocząć walkę o zakaz sprzedaży siekier i noży, ewentualnie domagać się zamknięcia szkół w celu zabezpieczenia nauczycieli przed zdziczałą młodzieżą. Nagonka na gry komputerowe ma jednak głębsze podłoże - chodzi o wprowadzenie cenzury w ogóle, cenzury, która będzie mogła ingerować w każdy aspekt życia i decydować o dostępie obywateli do rozrywki oraz informacji, a w rezultacie limitować wolność nie tylko wypowiedzi, ale i działań. Jak żywa staje w tym momencie przed oczami jedna z definicji totalitaryzmu głosząca, iż „państwo totalitarne to państwo sprawujące kontrolę nad wszystkimi dziedzinami życia obywateli". Komputery i internet to tylko jeden z elementów stanowiących cele do odstrzału na liście przyszłych 'dyktatorów. Najbardziej w tym wszystkim jednak martwi mnie postawa ludzi wykształconych, którzy oddają się na usługi oszołomów zajadle zwalczających objawy postępu cywilizacyjnego, którzy nie przyjmują do wiadomości, że dzisiaj środki techniczne są inne niż za czasów ich młodości, nawet jeśli młodzież się nie zmieniła. I nie ma co wybrzydzać, że zamiast chodzić do teatru ludzie wolą wideo, że zamiast załatwiać potrzeby fizjologiczne w drewnianych wychodkach używają luksusowych łazienek wyposażonych w złocone ozdoby i porcelanowe spłuczki, że w końcu dzieci wolą bawić się w kolorowym, superrealistycznym świecie komputerowej iluzji, niż ganiać po śmierdzących podwórkach z wystruganymi z drewna szablami i karabinami, udając w kółko czterech pancernych, czy kapitana Klossa - zwłaszcza, że odpada potrzeba kłócenia się z kolegami o to, kto będzie Klossem, a kto Brunnerem. Z takich dzieci wyrastają potem starsi gracze, którzy namiętnie przesiadują przed monitorami i grają w swoje ulubione tytuły po osiem godzin dziennie, podczas gdy ich rówieśnicy przyłączają się do różnych „szalikowców", „dresiarzy" czy wręcz grup w sposób oczywisty bandyckich, w najlepszym zaś wypadku łażą na dyskoteki i od czasu do czasu biją dla rozrywki żywych ludzi. Oczywistym wydaje się fakt, że wiązanie gier komputerowych ze wzrostem przestępczości wśród młodzieży jest absurdalne - jakoś trudno mi uwierzyć, że człowiek, który spędzi osiem godzin w szkole a następne osiem przy komputerze, zamiast położyć się spać weźmie do ręki bejsbolową pałę i pójdzie szukać rozrywki na ulicy. W tym aspekcie gry komputerowe jawią się jako zupełne przeciwieństwo tego, czym straszą nas ci, którzy dążą do wprowadzenia cenzury - nie potęgują agresji, a dokładnie odwrotnie: zapobiegają jej. Podobnie zresztą rzecz ma się w przypadku kolejnego „szatańskiego nasienia" - internetu i gier sieciowych. Tak, jak kiedyś ludzie spotykali się wieczorami żeby spędzić wolny czas przy brydżowym stoliku tudzież rozegrać partię bierek, tak dzisiaj triumfy święcą zabawy towarzyskie w sieci. I nie jest to „przekleństwo końca milenium", lecz naturalna konsekwencja rozwoju techniki która, choć pozornie redukuje kontakty międzyludzkie, tak naprawdę zacieśnia je i umożliwia nawiązywanie takich znajomości, o jakich nasi przodkowie nawet nie marzyli. Bo do Quake'a trzeba dwojga, albo trojga, czworga lub jeszcze więcej - dopiero wtedy gra staje się prawdziwą przyjemnością, a we wspólnych zmaganiach rodzą się internetowe przyjaźnie, w których nie ma znaczenia narodowość towarzysza ani dzieląca nas od niego odległość. Nie dawajmy zatem wiary tym, którzy pod dowolnym pretekstem pragną odebrać nam wolność, posługując się przy tym tendencyjnym przedstawianiem faktów, manipulacją czy wręcz kłamstwem. Dopóki każdy będzie myśleć samodzielnie, dopóty ich knowania nie mają szans powodzenia.

Walka wciąż trwa.

ManJAk

Między nami, graczami...

STARE KONTRA NOWE CZYLI NIEKOŃCZĄCA SIĘ HISTORIA

Czytając regularnie korespondencję nadchodzącą do ŚGK (taki to już zawód, że trzeba wiedzieć, co ludzie myślą) zauważyłem, że w ciągu minionego roku zaszła w wielu Czytelnikach znacząca zmiana. Nie we wszystkich, oczywiście, uchowaj Boże. Po prostu pewna grupa graczy w ostatnim okresie uaktywniła się niespodziewanie, z każdym miesiącem poszerzając swoje grono skutecznie i zauważalnie. Jest to o tyle wymowniejsze, że jako pismo o grach w pewnym sensie sami się do tego przyczyniliśmy, promując usilnie dział RETRO. Tak, już zapewne domyślasz się, czego dotyczy moja dzisiejsza rozprawa. Otóż, mówiąc wprost, chodzi mi o opinie, jakoby gry komputerowe były coraz prostsze, mniej oryginalne w pomyśle i w ogóle gorsze - w przeciwieństwie do starych, dobrych programów z równie starych i dobrych czasów 16-bitowców, a nawet jeszcze wcześniejszych.

Przyznam się szczerze, że nie mam na ten temat do końca sprecyzowanego zdania i nawet przyparty do muru, nie udzieliłbym jednoznacznej odpowiedzi. Dlaczego? Ponieważ widzę argumenty tak dla zwolenników tej teorii, jak i jej przeciwników.

Przede wszystkim należy sobie powiedzieć, że część wypowiadających się w ten sposób osobników, zwłaszcza tych zachowujących się z nieuzasadnioną wyższością i odrzucających wszelkie logiczne argumenty, pragnie w ten sposób jedynie zdystansować się od reszty graczy, z góry ustalając swoje i ich pozycje: „JA jestem wszystko wiedzącym superautorytetem, a WY to reszta motłochu, co to nawet nie wie, jak wygląda dobra gra". Ten syndrom jest zresztą typowy dla przedwczesnie przekwitłych młodzieńców, chcących z braku innych przymiotów zaimponować w ten sposób swoim kolegom i koleżankom, a jak wiadomo powszechna negacja jest najwygodniejszą formą udawania mądrzejszego, niż się jest w rzeczywistości. Niestety, w wielu przypadkach sztuczka ta się udaje, a szanse zaimponowania czy nawet zarażenia kogoś podobnym myśleniem są odwrotnie proporcjonalne do wieku przekonywanego. Chociaż nie znaczy to, że to najmłodsi szerzą tego typu poglądy. Otóż najniebezpieczniejsi są ludzie w wieku 18-25 lat (na szczęście nie wszyscy), którzy odczuwają silną potrzebę zdystansowania się od minionego właśnie okresu dzieciństwa i jego przedstawicieli. To oni właśnie najczęściej chorują na dolegliwość zwaną pozerstwem, za którą kryje się tylko blamaż i pustka. Łatwo zresztą ich rozpoznać. Wystarczy zadać proste pytanie: dlaczego tak uważasz? Jeśli nie otrzymamy żadnej składnej odpowiedzi, poza tą, że jesteśmy skretyniałym gówniarzem, który ma nie podskakiwać bardziej doświadczonym graczom, to znaczy, że właśnie trafiliśmy na takowego rodzynka. W takiej sytuacji oczywiście nie należy podejmować jakiejkolwiek dyskusji, tylko dyskretnie się wycofać, bowiem człek ów jest po prostu nie-reformowalny i jedyne co można uzyskać, to krótki pokaz złego wychowania. Proponuję dla ułatwienia naszej dysputy potraktować tego rodzaju element jako kuriozum i pominąć dalszym milczeniem jego istnienie. (Uff, trochę się rozpisałem, ale uważam takich osobników za niezwykle niebezpiecznych, zwłaszcza jeśli chodzi o tworzenie błędnych osądów i fałszywych mitów, na podstawie których powstają potem prawdziwe zamki na piasku, uznałem więc za stosowne wspomnieć przy okazji także o nich.)

Wracając do tematu, faktycznie opowiedzenie się tu po którejkolwiek ze stron jest niezwykle trudne. Zwolennicy na przykład twierdzą, i coś w tej hipotezie jest, że niegdyś gry były jakby bardziej pomysłowe i zróżnicowane, niż ma to miejsce teraz. No tak, ale jest to typowe dla każdej dziedziny, która dopiero się tworzy. Tak samo było na przykład z filmem. Myślicie, że od razu rozróżniano kategorie horror, thriller, film obyczajowy, musical? Nie. Więcej newet, właśnie w okresie, kiedy kształtowano podstawy filmu: język obrazu, sposoby udźwiękowiania go, efekty specjalne, wtedy właśnie powstawały dzieła podawane dziś za przykład artyzmu, a tworzyli je reżyserzy stawiani obecnie za wzór. Po prostu prawda jest taka, że brak norm i klasyfikacji sprzyja inwencji twórczej. Pamiętacie swoje rysunki, kiedy nie mieliście pojęcia o malarstwie? Może nie były idealne, ale zawierały sporą dozę artystycznej wolności, swobodnej wypowiedzi. Gdyby ów pęd twórczy pielęgnować w Was przez następnych kilka lat, kto wie, na kogo byście wyrośli. Zamiast tego szkoła zarzuciła Was suchymi faktami o klasykach i mistrzach, pokazała, że można tak i tak, że to i to jest standardem, wpoiła schematy. Czy po tym wszystkim dalej malowaliście z takim zapałem i obnosiliście się ze swoimi pracami? Czy w ogóle cokolwiek jeszcze namalowaliście? Poza nieliczny wyjątkami, które zresztą tylko sobie zawdzięczają dalsze osiągnięcia, nie. I żeby było jasne, nie jestem przeciwnikiem szkoły w ogóle, tylko sposobu, w jaki przekazuje wiedzę, ale to temat na zupełnie inną rozmowę.

Reasumując, logicznym jest, że wraz z rozwojem każdej nowej dziedziny, kiedy to wytwarzają się schematy, utwierdzane nie tyle przez opinie krytyki i oczekiwania odbiorców (w końcu jedni i drudzy jeszcze nie wiedzą, co jest dobre, a co złe), co przez zwykłe mechanizmy rynkowe, a więc kiedy schematy te powstają i utrwalają się, zaczyna się jednocześnie proces hamujący, który ogranicza inwencję twórców właśnie rodzącą się standaryzacją. Tak przynajmniej twierdzą zwolennicy gier retro.

Jednocześnie należy podkreślić, że nie jest to ostateczny argument przeważający szalę zwycięstwa na ich stronę. Miłośnicy epoki nowożytnej w grach mogą przecież odpowiedzieć na to, że dopiero w chwili, kiedy wytworzy się jakiś dorobek doświadczeń, na którym można jako tako bazować, a nade wszystko, kiedy rozwiną się stosowne narzędzia (technika) i mechanizmy (gatunki), staje się możliwe tworzenie gier zróżnicowanych i pomysłowych. Dzisiaj ograniczenia są wszak dużo mniejsze, niż kiedyś, a to nieuchronnie daje większe szanse na pełniejsze zrealizowane swoich zamierzeń. Wszystko zależy tylko od wyobraźni twórców. I ich odwagi.

Odpowiedzią na to jest komercja. I to komercja w najgorszym wydaniu. Trudno zaprzeczyć, że od chwili, kiedy planowane zyski stały się jednym z istotniejszych elementów w procesie tworzenia gier, te jakby ujednoliciły się. Pełno dzisiaj rozmaitych doomowców i warcraftów, a wkrótce będzie tego jeszcze więcej, tyle że pod inną nazwą - quake'owce i starcrafty. O przygodówkach robionych na jedno kopyto czy podobnych kropka w kropkę pinballach, rajdach, bijatykach i footballach nawet nie warto wspominać.

Z drugiej jednak strony, choć kiedyś może faktycznie istniało większe zróżnicowanie, wcale nie znaczy to, że pomysły były ciekawsze. Co z tego, że każdego miesiąca na półki sklepowe trafiało sto całkowicie innowacyjnych programów, skoro 99 z nich pod względem jakości wykonania, w tym także w sferze grywalności, było po prostu do bani. Czyż nie lepiej mieć 99 podobnych do siebie gier, ale za to każdą na wysokim poziomie?

A czy to wtedy nie ociera się o plagiat? I czy nie znudzimy się tymi 99 grami, tak że nawet kolejne 999 nas nie zachęci do zabawy? Zobojętnienie to najgorszy wróg dobrej zabawy.

Ale przecież nieprawdą jest, że nie ma gier nowatorskich. A „Dungeon Keeper"? Albo „Incubation"? Albo „Batlezone" czy „Subculture"? I to przecież tylko kilka przykładów z brzegu, bo jest tego naprawdę cała masa, trzeba tylko umieć szukać.

I tak można bez końca, choć to ostatnie twierdzenie jest chyba najprawdziwsze, a przynajmniej mnie najbardziej przypada do gustu. Oficjalnie natomiast problem ten nie zostanie chyba nigdy rozstrzygnięty, zaś wspomniani antagoniści nigdy nie znajdą wspólnego języka. Tak naprawdę bowiem nie jest to spór o wyższość jednych gier na drugimi, tylko tajemna wojna starszego pokolenia z młodszym. No cóż, jak pokazuje historia, przekazywanie władzy rzadko kiedy odbywało się w godnych i pokojowych warunkach. Tak to już bywa na tym świecie.

Gracz

KANTYNA

Czy zastanawiałeś się kiedyś, jaka jest geneza gier strategicznych, skąd się w ogóle wzięły? Odpowiedź jest bardzo prosta. Otóż odkąd ludzkość ucywilizowała pojęcie wojny, wprowadzając żołnierzy, oddziały i dowódców, ci ostatni musieli w jakiś sposób trenować dowodzenie wojskami podczas pokoju. Stąd wziął się pomysł rozgrywania bitew na „sucho". Początkowo przypominało to rozmowy towarzyskie. Później zaczęto rozrysowywać sytuację taktyczną na piasku i papirusie. Wreszcie wprowadzono znormalizowany system oznaczeń na mapach i na nich rozgrywano bitwy. Przy przygotowywaniu mniejszych starć czy zadań sabotażowych częstokroć wykonywano makiety terenu lub budynków, na których planowano atak. Ale nie tylko wojskowi lubią się bawić w wojnę. Z czasem również laicy przejęli od armii zwyczaj rozgrywania wymyślonych wojen. Po latach rozrywka z udziałem plansz z pionkami przeniosła się na komputery, które zresztą obecnie także zastąpiły w wojsku stoły plastyczne i mapy przy ćwiczeniach dowódczych.

W bieżącym odcinku KANTYNY pozwoliłem sobie przygotować przegląd ostatnio wydanych gier właśnie pod kątem zastosowania w wojsku. Oczywiście, strategie są różne i inaczej mogą być zastosowane. Wszak rozgrywki turowe nie dają takiego napięcia, jak nieustanne zmiany sytuacji w czasie rzeczywistym. Świadomie pominąłem wszelkiej maści RTS-y, oparte na pomyśle gry Dune, ponieważ mają one tyle wspólnego ze strategią, co kwaśny deszcz z zasoleniem morza. Przy swoim wyborze kierowałem się przede wszystkim historycznością prezentowanych walk oraz łatwością przeniesienia zastosowanych rozwiązań do rzeczywistego świata.

Zasadniczo gry turowe można podzielić na dwa rodzaje. Pierwsze to kampanie prowadzone na wielką skalę. Do tej kategorii należy zaliczyć przede wszystkim te części serii Generałów dotyczące II Wojny Światowej. Dzięki nim można nie tylko zmienić przebieg ostatniej wielkiej wojny, ale również nauczyć się dowodzenia wielkimi związkami taktycznymi na dużych połaciach terenu. Druga kategoria to gry obejmujące wybrane bitwy lub działania małych grup dywersyjnych.

Jeśli chodzi o dowodzenie wojskami w bitwie, należy wymienić dwie serie gier: Battleground i Great Battles of... Pierwsza z nich dotyczy przede wszystki Wojny Secesyjnej (za wyjątkiem bitwy w Ardenach). Druga natomiast pokazuje bitwy prowadzone przez najsłynniejszych wodzów starożytności. Również serię Steel Panthers można zaliczyć do tej kategorii, jednak tu wydajesz rozkazy poszczególnym oddziałom i pojazdom na niższym stopniu dowodzenia. Ta seria jest niejako pośrednią pomiędzy dowodzeniem bitwami a małymi zespołami, jakie stosowane są do działań sabotażowo-dywersyjnych. Jako znakomity trenażer tych ostatnich polecam grę Wages of War. Można w niej nauczyć się współdziałania członków grupy uzbrojonych w różnoraką broń.

W grach czasu rzeczywistego nie ma dużego wyboru tytułów. Programem najbardziej zbliżonym do rzeczywistości jest Sid Meier's: Gettysburg! Prezentuje on przebieg walk najsłynniejszej, trzydniowej bitwy Wojny Secesyjnej podzielonych na poszczególne starcia. Innym programem zawierającym elementy tego typu strategii jest, opisywany w tym numerze ŚGK, iPanzer '44. Prowadząc poszczególne stracie, masz możliwość przetestowania różnorakich pomysłów na zwycięskie wykonania powierzonych zadań w zależności od zastosowanych sił. Mimo iż w recenzji zdecydowałem się przypiąć tej grze łatkę symulacji, to jednak warstwa dowodzenia jest bardzo dobrze przygotowana i znakomicie nadaje się na taki trening.

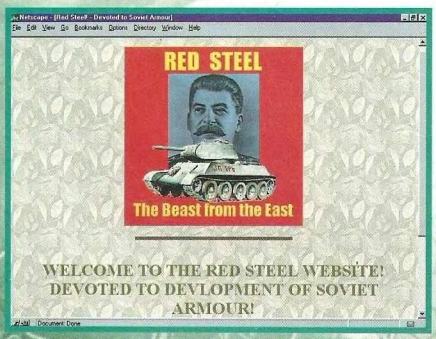
Powyższy przegląd jest całkowicie subiektywny i oczywiście możesz się z nim nie zgodzić. Jeśli masz własne spostrzeżenia albo uważasz, że inne gry mogą służyć do nauki taktyki, to podziel się swoimi uwagami z innymi Czytelnikami KANTYNY. Naturalnie pamiętaj, że tylko sensownie umotywowane stanowisko zostanie wydrukowane.

Heinz Futerał
Marszałek Polny Klawiatury

http://www.algonet.se/~toriert/index.html

W tym miesiącu strona dla miłośników broni pancernej. Thorleif Olsson zawarł na niej sporo informacji dotyczących radzieckiej broni pancernej przed i w trakcie II Wojny Światowej. Pod podanym adresem znajdziesz zestawienia poszczególnych typów wozów pancernych rodzimej produkcji i dostarczonych w ramach pomocy Leand /Lease. Szczególnie ciekawie prezentuje się materiał fotograficzny. Zamieszczone zdjęcia przedstawiają między innymi tak mało znany temat, jak wykorzystanie zdobycznych pojazdów pancernych przez Armię Czerwoną. Przy okazji odwiedzin na tej stronie będziesz mógł się zapoznać ze zbiorami szwedzkiego muzeum broni pancernej w Axvall.

H.F.



Tawerna

NOWINKI

Dużo hałasu o nic - tak można skomentować niedoszłą lokalizację gry „Fallout". Polski dystrybutor, CD Projekt, starał się, jak mógł, z uporem maniaka zabiegając o polskojęzyczną wersję tego rolpleja, jednak niczego nie wskórał. Firma Interplay po prostu dała sobie spokój z tym projektem. Nieładnie, bardzo nieładnie. Ale na tym, niestety, nie koniec złych wiadomości, bowiem już teraz wiadomo, że także erpeg „Baldur's Gate" nie zostanie zlokalizowany (wydawcą gry również jest Interplay). Pozostaje tylko wierzyć, że oszczędzone nam zostanie podobne rozczarowanie w przypadku „Might & Magic 6" (wydawca: 3DO, polski dystrybutor: Mirage).

ooo

Miłośnicy przygodówek to mają dobrze. W przeciwieństwie do erpegów, ich ulubieńcy coraz częściej podlegają lokalizacji. Na przykład zabiegowi temu poddany zostanie „Ubik" firmy Cryo dystrybuowany w Polsce przez IPS CG. Choć nie jest to rolplej, a raczej przygodówka z niewielkimi jedynie elementami RPG, polecam Wam ten tytuł gorąco. Oczywiście, najpierw koniecznie przeczytajcie znakomitą powieść Philipa K. Dicka pod tym samym tytułem (tej książki nie sposób zapomnieć, klasyka SF). Czyżby przychodził urodzaj na tego nieżyjącego już pisarza amerykańskiego? A może tak coś w klimacie RPG?

ooo

Wciąż czeka na wyjaśnienie sprawa ukazania się w Polsce gry „Betrayal in Antara". Firmie Sierra Online, wydawcy rolpleja, najwyraźniej na tym nie zależy, zaś autoryzowany dystrybutor polski Sierry, IPS CG, wcale się o to nie stara. Nawet na piracim rynku trudno o ten tytuł, bowiem podobnie jak legalni sprzedawcy, piraci uznali gremialnie, iż „Betrayal in Antara" to... kicz! O co tutaj chodzi?

O DIABLO RAZ JESZCZE

„Diablo" wciąż budzi całą masę skrajnych emocji, które mają swoje odzwierciedlenie w Waszych listach. Już raz wypowiadałem się na temat tej gry, ale widać nie powiedziałem wszystkiego do końca, gdyż wciąż prosicie mnie o jednoznaczne zabranie głosu w dyskusji. Oto więc moje zdanie.

Czy gra „Diablo" jest przełomem, wyznaczając nowy kierunek w rolplejach? A może jest zwykłym plagiatem, w dodatku nieudolnym, bo zawierającym zbyt dużo elementów zręcznościowych, a za mało rolplejowych? Spór z „Diablo" w tle, który właśnie się toczy, można właściwie sprowadzić do tych dwóch skrajnych pytań. Przyznam z góry, że osobiście jestem umiarkowanym miłośnikiem tej gry (zwłaszcza cenię sobie opcję automatycznego generowania nowych labiryntów wraz z każdą nową rozgrywką), ale nie oznacza to wcale, że uważam ją za najlepszego erpega wszechczasów. Wręcz przeciwnie, dostrzegam, iż posiada ona tyle samo zalet, co i wad, a nade wszystko jest tak zwanym „rolplejem z pogranicza" (choć jednak rolplejem), skierowanym głównie do młodszych graczy, co w zasadniczy sposób decyduje o jej miejscu pośród innych programów RPG.

Podstawowa sprawa, która powoduje najwięcej zamieszania, to nowatorstwo „Diablo". Choć zwolennicy twierdzą, że gra jest unikalna, muszę jednoznacznie stwierdzić, że nie zgadzam się z tą opinią. Generowanie nowych labiryntów już było (np. w grze „Dungeon Hack"), rzut izometryczny pola gry także (np. „Hero Quest"), motyw labiryntu, w którym akcja toczy się w czasie rzeczywistym również (np. „Shadowlands"). Siła „Diablo" polega właściwie na zręcznym połączeniu tych pomysłów i dodaniu kilku nowych, jak to, że gra się w pojedynkę, a nie drużyną, w dodatku wcielając się w bardzo specjalizowaną postać, czy też to, że znajdowane po drodze artefakty służą praktycznie tylko do tego, aby kupić jeszcze lepszą broń, zbroję lub czar (choć i te pomysły istniały w mniej zaawansowanych formach w innych tytułach). Co w takim razie sprawia, że gra ta ma taką rzeszę wielbicieli i dlaczego w ogóle mówi się dziś o diablomanii.

Przede wszystkim, jak na rolpleja „Diablo" posiada niespotykaną nigdy wcześniej dynamikę (to właśnie efekt zastosowania czasu rzeczywistego), która potrafi przykuć do monitora na długie godziny. Poza tym jej zasady są maksymalnie uproszczone, a obsługa intuicyjna, wręcz prostacko łatwa. Oczywiście, powyższe cechy sprawiają, że odbiorcami są głównie ludzie młodzi, nie znający się na gatunku i to oni właśnie tworzą ten „szum" wokół gry, rozpowiadając, że jest to hit nad hitami i że nic lepszego nie powstało ani nigdy już nie powstanie.

Ludzie, nie dajmy się zwariować. Jak już pisałem, lubię „Diablo" (zwłaszcza kiedy jestem zmęczony i nie chce mi się zbytnio myśleć), ale nie zgodzę się, że jest to przebój wszechczasów, a już na pewno, że nie ma niczego lepszego. Uważam, nawet, że zwrot diablomania jest grubo przesadzony, a porównywanie do „Diablo" kolejnych rolpleji wykorzystujących rzut izometryczny - ogromną niesprawiedliwością. Po pierwsze dlatego, że „Diablo" nie jest pierwszą taką grą, a po drugie dlatego, że wcale nie jest grą najlepszą w tej dziedzinie. Znacznie lepiej wypada tutaj choćby „Albion", czy przebój ostatnich miesięcy - „Fallout". A w zapowiedziach są jeszcze „Baldur's Gate", „Jagged Alliance 2", „Revant", „Fallout 2". Już teraz wiadomo, że najprawdopodobniej każdy z tych tytułów przeskoczy „Diablo" o kilka klas i co najwyżej będzie mógł z nimi rywalizować jedynie „Diablo 2". Zresztą mam wrażenie, że sami twórcy gry o tym wiedzą, dlatego spodziewam się znacznie większych zmian w „dwójce", niż to się teraz zapowiada - oczywiście na korzyść. Już teraz wiadomo, że sequel będzie zawierał drużynę, bogatsze zadania oraz większy teren działań, a to raczej tylko czubek góry lodowej.

W sumie rozumiem tych, którzy czują się urażeni nazywaniem „Diablo" rolplejem, ale dla nich właśnie mam radę, aby się tym tak bardzo nie przejmowali. Po pierwsze, jakoś przecież młodzi adepci RPG muszą zaczynać, a „Diablo" jest do tych celów wymarzonym programem. A po drugie i ostatnie, w żadnej dziedzinie nie ma i być nie może wyrównanego poziomu ani konsolidacji idei. Różnorodność i indywidualność jest podstawową cechą każdej grupy - nie tylko ludzkiej, ale i przedmiotowej. Właśnie dzięki temu bogactwu mamy możliwość wyboru, a twórcy możliwość rozwoju.

dyrektor Izby Tortur
imć KAT

TAWERNA

Karta Klubowa No 000

KLUB SEGA
exclusive

TOMEL - TV GAMES
01-912 WARSZAWA ul. Wolumen 53
róg Kasprowicza PAWILON 17
TEL. 0 602 261 229

Zapraszamy codziennie (oprócz poniedziałku) w godz. 12:00-18:00, Niedziela 8:00-14:00

SEGA: MEGA DRIVE, CD, 32 X, SATURN, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, NOMAD. Katalogi wysyłamy po otrzymaniu zaadresowanej koperty(formatu A-5) zeznaczkiem. Prosimy podać typ konsoli.

●●● WYSYŁKOWA WYMIANA KARTRIDGE ●●●

DODATEK SPECJALNY SGK

KONSOLA

Ostatnio przez moją głowę przebiegło niebezpieczne pytanie, które tu i ówdzie zaczyna się pojawiać w publicznych dysputach - czy rynek konsolowy umiera? Wbrew temu, co sądzą tak zwani „znawcy", po wnikliwej analizie doszedłem do wniosku, że jednak nie! Ba, można nawet powiedzieć, że stał się osobnym, równoległym do komputerowego, rynkiem elektronicznej rozrywki. Dzisiejsze komputery, wyposażone w dziesiątki megabajtów pamięci, ultra szybkie procesory i karty graficzne przewyższają wprawdzie obecne konsole pod względem jakości gier, jest jednak jedno „ale" - cena. Niekiedy pojedyncze akcesoria do komputerów klasy PC kosztują dokładnie tyle, co nowa konsola Playstation czy Saturn, a jak wiadomo, komputery składają się z kilku takich komponentów. Dzięki temu konsole nadal są urządzeniami bezkonkurencyjnymi dla osób, które nie chcą wydawać tysięcy złotych na nieustanne modernizowanie swojej platformy i którym do dobrej zabawy wystarczy przyzwoicie wykonana gra o wysokiej grywalności. I o to w tym wszystkim chodzi.

Wujek Włodek

NOWINKI

Turok 2. Jedną z lepszych gier przeznaczonych dla Nintendo 64 był Turok. W momencie powstania cechowała go niezwykła grafika oraz dość interesujące podejście do tematu. Tymczasem wielkimi krokami nachodzi druga część tej trójwymiarowej strzelaniny. Jak zwykle w takich wypadkach, poprawie ma ulec grafika, animacja oraz oprawa dźwiękowa.
konsola: Nintendo 64
producent: Acclaim
data: Maj 98

House of the Dead. Sega Saturn nie może ostatnio poszczycić się zbyt wielką ilością gier. Na szczęście gry, które na tę konsolę powstają, z reguły wybijają się ponad przeciętność. Jestem ciekaw, czy House of the Dead stanie się najlepszą trójwymiarową strzelaniną z wykorzystaniem pistoletu świetlnego (nie mylić z mieczem świetlnym).
konsola: Saturn
producent: Sega
data: maj 98

Blasto. Coś mi mówi, że będzie to baaardzo dziwna gra. Blasto wygląda jak połączenie trójwymiarowej strzelaniny, platformówki oraz gry przygodowej w stylu Tomb Raider. Bohater gry rodem z komiksów lub filmów animowanych ma do pokonania tysiące lokacji w niezwykle ziemskich sceneriach, w których spotka się z równie nieziemskimi przeciwnikami. Grafika na razie nie prezentuje się najlepiej, ale być może podczas ruchu wszystko będzie wyglądać dużo lepiej?
konsola:Playstation
producent: SCEA
data: Maj 98

Return Fire 2. Druga część tej wojennej strzelaniny została w całości osadzona w trójwymiarowym środowisku. Nam, graczom, pozostaje mieć jedynie nadzieję, że od strony graficznej gra będzie się prezentowała przyzwoicie i co najważniejsze przy tego rodzaju grach, że animacja będzie WYSTARCZAJĄCO płynna. Jedną z wielkich zalet Return Fire 2 ma być możliwość gry dwójki graczy na jednej konsoli, a to w właśnie lubimy najbardziej!
konsola: Playstation
producent: MGM Interactive
data: 3 kwartał 1998

StarCon. Accolade jest firmą, która niezwykle rzadko wypuszcza jakąś produkcję. Oczywiście, porównując ją do takich molochów, jak Electronic Arts czy Namco. Na szczęście, ich produkcje to z reguły gry najwyższych lotów. Jakie było moje zdziwienie, gdy zobaczyłem zapowiedź gry StarCon tej właśnie firmy. Zdjęcia załączone do zapowiedzi prezentowały się niezwykle zaśnie. Pozostaje nam mieć nadzieję, że jest to bardzo wczesna wersja gry i w późniejszych wszystko zostanie poprawione. Szkoda byłoby zmarnować kosmiczną strzelaninę przeznaczoną dla dwóch graczy!
konsola: Playstation
producent: Accolade
data: 4 kwartał 1998

Shadow Madness. Jeśli ta gra będzie wyglądała tak, jak obiecują jej twórcy, to Final Fantasy 7 wyraźnie poważny konkurent. Szczególnie w Europie, gdzie klimaty fantasy są chyba bardziej popularne, niż mangowe. Shadow Madness ma być czystym RPG o niesamowitej wręcz grafice, co zresztą potwierdzają załączone obrazki. Może to będzie wreszcie gra RPG, na którą wszyscy czekamy?
konsola: Playstation
producent:s Crave
data: 4 kwartał 1998

zebrał i przedstawił Kłomczuch

Skullmonkyes

konsola: Playstation ✦ gra: zręcznościowa

Jakiś czas temu triumfy święciła gra pt. ***Neverhood***. Tak się jakoś dziwnie złożyło, że **Skullmonkeys** mógłby być traktowany jako sequel tego niewątpliwego hitu, bowiem gra ta porusza w pewien sposób tematykę ***Neverhood***, a co najważniejsze grafika w niej zastosowana została wykonana w ten sam sposób (po raz kolejny będziesz miał możliwość poszaleć jako plastelinowy ludzik w plastelinkowym świecie). Muzyka również została utrzymana w podobnym klimacie, jak w pierwowzorze, zmieniło się tylko jedno - rodzaj gry! Tym razem masz do czynienia z najzwyklejszą w świecie platformówką! Z całą pewnością dla części graczy jest to zaleta, choć oczywiście znajdzie się również duża, a może nawet większa, grupa przeciwników tego pomysłu.

Riven - The Sequel To Myst

konsola: Playstation ✦ gra: przygodowa ✦ producent: Acclaim

Myst był niewątpliwie grą nowatorską, a w dodatku powalał wszystkich na kolana zastosowaną grafiką. Oczywiście, właśnie dzięki temu tytuł ten stał się przebojem na rynku przygodówek i pozycję tę utrzymuje po dziś dzień, choć obecnie ma on także poważnego konkurenta w postaci gry **Riven**.

Twórcy **Riven** nie ukrywają, że ich gra ma ścisły związek z ***Mystem***. Być może zabieg taki miał w łatwy sposób uczynić z tej gry hit, być może autorzy mieli inne, bardziej szlachetne pobudki. Co by jednak nie było, faktem jest, iż **Riven** to sequel ***Mysta***, który choć nie zaskakuje już nowatorstwem, wciąż szokuje i zachwyca pomysłem na użycie statycznych widoków o doskonałej jakości.

Pierwsze zetknięcie z grą było dla mnie zaskoczeniem. Stało się tak za sprawą dość ciężkiego pudełka z grą. Jak się okazało, powodem tego był fakt, iż wewnątrz znajdowało się aż 5 CD, co jak na rynek konsolowy jest swoistym ewenementem! Pomyślałem sobie, że skoro gra zajmuje aż tyle płyt, to pewnie podczas gry będą bez przerwy towarzyszyć mi niesamowite animacje. Jak się jednak okazało, byłem w błędzie. Animacje, owszem, są - i to nawet ładne i w dużej ilości - jednak ja spodziewałem się czegoś więcej. Może tego, że zobaczę nie tyle więcej filmowych przerywników, ale raczej że animacja będzie mi towarzyszyć także w trakcie przemieszczania się z lokacji do lokacji (zamiast tego jest tylko zmiana ekranu). Prywatnie uważam także, że w grze można było jednak zastosować wysoką rozdzielczość i nie rozumiem powodów, dla których tego nie uczyniono. Na szczęście na tych mankamentach moje żale się kończą i reszta to już czysta rozkosz. Jeśli ktoś lubi przygodówki, **Riven** jest czymś idealnym dla niego. Polecam.

Wujek Włodek

GRĘ DOSTARCZYŁ: LEM

✦ producent: Dream Works Interactive

Cała gra utrzymana została w humorystycznym klimacie. Już samo intro wprowadzające do zabawy powoduje mniejszy bądź większy uśmiech na twarzy grającego (w zależności od nastroju). Moim zdaniem, początkowy filmik jest jednym z gorszych, choć kolejne są już dużo śmieszniejszeł Sama gra jest bardzo prosta, można by wręcz rzec, że prymitywna. Ot, zwykła platformówka, jakich tysiące krąży po świecie elektronicznych rozrywek. Jedyne, co **Skullmonkeys** odróżnia od reszty, to grafika (plastelinki) i dość duże, jak na grę tego rodzaju, zróżnicowanie - przeróżne bonusy, ciekawe zagadki, oryginalne scenerie. W sumie - chyba nie warto zawracać sobie głowy. Chyba że ktoś lubi te klimaty i ten rodzaj grafiki.

Wujek Włodek

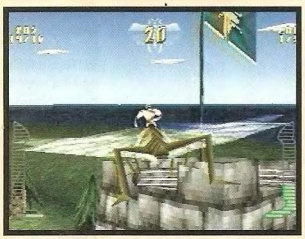
GRĘ DOSTARCZYŁ: LEM

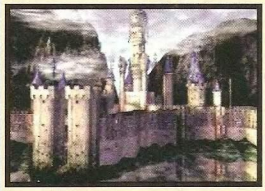
Bugriders - The Race of Kings

konsola: Playstation ✦ gra: zręcznościowa ✦ producent: GT Interactive

Od pewnego czasu można zauważyć, że producenci gier prześcigają się w wymyślaniu coraz to bardziej szalonych pomysłów na gry! W pościgu za czymś nowym i niepowtarzalnym zapominają jednak o najważniejszej rzeczy - o grywalności. Najlepszym tego przykładem może być opisywany tutaj **Bugriders.**

Jest to gra niewątpliwie oryginalna. Sam powiedz, ile razy miałeś okazję pościgać się, siedząc na grzbiecie potężnych owadów? Niestety, gra wygląda tak, jakby autorzy wpadli tylko na pomysł wyścigów, a o jego dalszej realizacji nie mieli zielonego pojęcia! **Bugriders** zaczyna się bardzo dziwnym intrem. Piszę bardzo dziwnym, gdyż momentami wydaje się, że grafika w nim zastosowana jest świetna, a momentami, że wręcz żałosna. Powodem tego jest zbyt duża ilość kolorów, przez co grafiki wyglądają jak kolorowanka po spotkaniu z czterolatkiem-daltonistą.





Grafika podczas gry również nie powali Cię na kolana. Podobnej albo nawet i lepszej jakości oprawę graficzną mogłeś podziwiać już w dziesiątkach gier na Sony Playstation. Animacja jest dość płynna (chociaż nie nazwałbym jej ultrapłynną), zaś muzyka na średnim poziomie. Jedyne co dobiega od reszty, i to niestety na minus, to grywalność. Poszczególne wyścigi niezbyt się od siebie różnią, a konieczność przelotu kilka razy po tej samej trasie skutecznie odstrasza grających. Nie ukrywam jednak, że gra może znaleźć swoich miłośników, wszak jest dość oryginalna.

Wujek Włodek

GRĘ DOSTARCZYŁ: LEM

Dżojpad Barracuda

konsola: Playstation ✦ producent: InterAct ✦ polski dystrybutor: Multistyk

Jak Ci zapewne wiadomo, do najnowszej wersji popularnej konsoli Sony Playstation jego producent zdecydował się dodać analogowe dżojpady. Prawdę mówiąc, niespecjalnie różnią się one od pierwowzorów - no, może poza tym, że dołożono do nich drążki pozwalające na zabawę w gry wykorzystujące sterowniki analogowe. Na razie nie ma tylu gier tego typu, aby innowację tę w pełni wykorzystać, zauważyłem jednak, że pomysł się przyjął i kolejni producenci konsolowego sprzętu zaczęli wypuszczać produkty na miarę nowych dżojpadów Sony. Jedną z pierwszych takich firm był InterAct, a sztandarowym produktem tego typu - dżojpad o przepięknie brzmiącej nazwie **Barracuda**.

Jak się okazało po otwarciu pudełka, nie tylko nazwa jest przepiękna, ale również kształt samego urządzenia. Dżojpad jest dużo większy od firmowych dżojpadów dostarczanych do PSX, a mimo tego nie miałem uczucia, że jest niewygodny. Chociaż z początku, muszę przyznać, miałem problemy z trafianiem w poszczególne klawisze, ale to chyba nic dziwnego, biorąc pod uwagę różnice w kształcie obu urządzeń. Oprócz sterowników analogowych (rozwiązanych podobnie jak w nowych dżojpadach Sony) **Barracuda** posiada bardzo wiele innych ciekawostek. Najważniejszymi z nich są przełącznik Auto-Fire, Slow Motion i możliwość zaprogramowania poszczególnych przycisków.

Barracuda wykonana jest niezwykle staranie. Nawet kolorystyka urzadzenia oraz przycisków nie jest przypadkowa, a o rewelacyjnie przyjemnym dla oka kształcie (o ile mogę tak powiedzieć) nawet nie będę wspominał. Na koniec jeszcze jedno. Dżojpad wygląda na bardzo solidny i nie należy się raczej bać, że po uderzeniu o podłoge rozleci się na szereg drobnych części, co w innych tego typu urządzeniach bywa największą wadą.

Wujek Włodek

Retro

Prawdę mówiąc, przeraża mnie to, co obecnie dzieje się na rynku gier komputerowych. Tutaj nie liczy się już inwencja jednostki, nie liczy się nawet zapał niewielkiego zespołu. Władzę trzymają w swoich rękach właściciele wielkich korporacji w stylu Electronic Arts czy Virgin. To właśnie oni wytyczają kierunek rozwoju gier komputerowych, który dla pojedyńczego gracza nie musi być wcale najlepszy. Na szczęście dla nas, retro-maniaków, pozostają jeszcze setki, o ile nie tysiące, rewelacyjnych gier, które powstały na przestrzeni ostatnich dwóch dekad. To właśnie dzięki nim pamiętamy, że mimo wszystko najważniejszy jest pomysł - przynajmniej w grach komputerowych.

Kłomczuch

Rolling Thunder

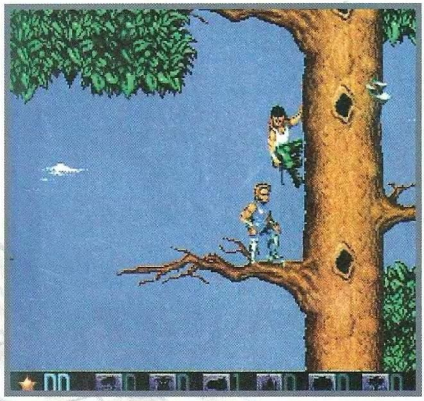
Postanowiłem zająć się dzisiaj właśnie tą grą, choć mam świadomość, że nigdy nie była ona zbyt popularna. Jestem pewien, że wśród wszystkich Czytelników tego działu nie znajdzie się więcej niż 10 osób, które kiedyś grały w **Rolling Thunder** lub chociażby to to widziały.

To rzeczywiście dziwne, ale gra ta przeszła bez echa. Dziwię się temu dlatego, że mnie wciągnęła jak pamiętam na długie godziny. Inna sprawa, że podobnie jak inni, sam również wolałem siedzieć cicho, a to z tej przyczyny, że uznałem ją za pozycję, z której wszyscy moi znajomi już wyrośli, a nie chciałem zostać posądzony o dziecinnienie. Oczywiście, wcale nie przeszkadzało mi to w domowym zaciszu, po pięciu minutach oczekiwania, aż gra się wczyta, wcielać się w bohatera **Rolling Thunder** i dokonywać nim bohaterskich czynów.

Patrząc na grę dzisiaj, z perspektywy czasu, zastanawiam się, co też było w niej takiego wciągającego. Grafika raczej na średnim poziomie, oprawa dźwiękowa też, sceneria niezbyt urozmaicona - a jednak wszystko to razem dawało coś, co przyciągało jak magnes. Przygotowując ten tekst, zagrałem w nią kilka razy

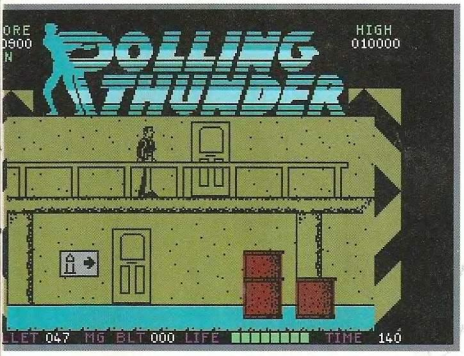
Assassin

Assassin wykazuje pewne podobieństwo do opisywanego powyżej ***Rolling Thunder***. Oczywiście, jest to gra z innej epoki, dzięki czemu jest o wiele bardziej rozbudowana, urozmaicona i efektowniejsza. Zastanawiam się jednak, czy mimo tego wszystkiego jest lepsza od ***Rolling Thunder***. No cóż, graficznie Assassin bije ***Rolling Thunder*** na głowę, ale chyba nie o to w tym wszystkim chodzi. Powiem tylko, że w tej chwili bardziej ciekaw jestem, jakie zakończenie kryje się za kilkunastoma poziomami ***Rolling Thunder*** niż kilkudziesięcioma **Assassina**.



Assassin jest produktem jednej z lepszych amigowych firm, o ile nie najlepszej, czyli **Team 17**. Mimo że jest to jedna z ich pierwszych gier, już sama nazwa zespołu, który stworzył to dzieło, daje gwarancję kolorowej, dopracowanej w najdrobniejszym szczególe grafiki, ponadczasowej oprawy dźwiękowej oraz doskonałej grywalności. Grając w **Assasin** aż trudno się nadziwić, co kiedyś twórcy z takich

gra: zręcznościowa
producent: Elite
komp.: ZX Spectrum, C-64

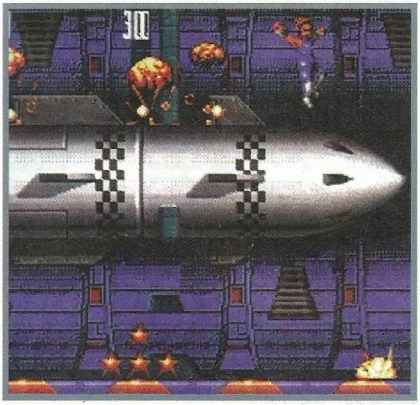


dla przypomnienia (KILKA razy nie zagrałem nawet w Diablo, więc jest to w moim przypadku BARDZO dużo) i wtedy odżyły wspomnienia. Niestety, nie miałem więcej czasu, aby w pełni zagłębić się w ośmiokolorowy świat **Rolling Thunder**, ale obiecałem sobie, że gdy tylko znajdę wolną chwilę,

postaram się grę ukończyć. I na pewno to zrobię!

Kłomczuch

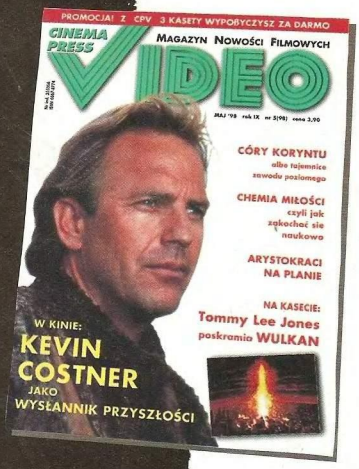
gra: zręcznościowa
producent: Team 17
komp.: Amiga



zespołow, jak **Team 17**, potrafili wyciągnąć ze sprzętu w rodzaju A500. Śmiało można rzec, iż wiele dzisiejszych produkcji tego typu nadal pozostaje w tyle za takimi grami, jak **Assassin**. Zresztą zawsze możesz to sprawdzić osobiście.

Kłomczuch

Czy masz majowy numer CINEMA PRESS VIDEO?



- *premiery filmowe maja*
- *pajęczyna, czyli prosto z internetu*
- *eko-komando*
- *panienki...*
- *komiksy na ekranie*
- *błękitna krew w aktorskich żyłach*
- *promocja, promocja, czyli trzy kasety do wypożyczenia za darmo*
- *plotki, ciekawostki, wieści z rynku wideo*
- *konkursy, czyli nagrody dla Ciebie*

Adres Redakcji:
Cinema Press Video
40-596 Katowice
ul. W. Pola 9
tel./fax (0-32) 513-024
511-917

JUŻ ZA MIESIĄC 100 SETNY NUMER „CPV"!!!

WYSŁANNIK PRZYSZŁOŚCI

Kevin Costner od czasu sukcesu filmu „Tańczący z wilkami" (7 Oscarów, w tym dla najlepszego filmu roku) ma bardzo mocną pozycję w Hollywood, niemniej dość rzadko podejmuje się reżyserii. Wyjątek uczynił dla „Wysłannika przyszłości".

Film ten, podobnie jak „Tańczący z wilkami", jest długą (prawie 3 godziny), epicką opowieścią nakręconą w naturalnych plenerach Stanów Zjednoczonych. Akcja tego futurystycznego obrazu przenosi widzów do roku 2013. Po kataklizmie wojny nuklearnej Ameryka pogrążona jest w chaosie. Ocalałe grupki ludzi wegetują z dnia na dzień w rozrzuconych po kraju, budowanych z niczego miasteczkach. Resztki nadziei na przyszłość odbiera mieszkańcom osad generał Bethlehem dowodzący bandą maruderów i dezerterów. Wówczas na terroryzowanym przez jego żołnierzy terenie pojawia się tajemniczy przybysz. Pełni rolę przedstawiciela nie istniejącego rządu, doręczając mieszkańcom miast listy będące symbolem istniejącego przed wojną państwa. Dość szybko wśród ludzi pojawiają się dążenia do powrotu dawnego porządku. Aby je zrealizować, trzeba jednak najpierw pokonać armię generała Blethlehema. Konfrontacja jest więc nieunikniona...

Początki realizacji „Wysłannika przyszłości" sięgają 1985 roku, kiedy to znany hollywoodzki producent Steve Tisch (Oscar za „Forresta Gumpa" Roberta Zemeckisa) zakupił dla wytwórni Warner Bros. prawa do filmowania popularnej powieści Davida Brina „The Postman". Trzeba było czekać ponad 10 lat, zanim Tisch znalazł odpowiedniego odtwórcę głównej roli i reżysera w jednej osobie. Był nim Kevin Costner, który początkowo chciał zagrać w filmie tylko jako aktor, zmienił jednak zdanie po przeczytaniu interesującego scenariusza, który napisali Eric Roth i Brian Helgeland. Nawiasem mówiąc, obydwaj uchodzą w Hollywood za znakomitych scenarzystów. Roth zdobył Oscara za scenariusz do „Forresta Gumpa", a Helgeland w tym roku odebrał statuetkę za „Tajemnice Los Angeles".

Costner wraz ze swoim wspólnikiem Jimem Wilsonem, zdecydował się również wyprodukować „Wysłannika przyszłości". Bez większych problemów wybrano obsadę i ekipę realizującą film. Rolę generała Blethlehema przyjął Will Patton (wraz z Costnerem grał w „Bez wyjścia"), a w jednej z ról drugoplanowych obsadzono znanego muzyka rockowego - Toma Petty. W głównej roli żeńskiej obsadzono natomiast debiutantkę Olivię Williams. Spora część ekipy, którą kierował Costner podczas realizacji „Wysłannika przyszłości", pracowała już z nim przy innych filmach. Operator Stephen Windon, montażysta Peter Boyle i kostiumograf John Bloomfield współpracowali z Costnerem przy „Rapa Nui" i „Wodnym świecie", a scenograf Ida Random przy „Wyatt Earp" i „Silverado". To właśnie Random miała przy realizacji filmu najwięcej pracy, odpowiadała bowiem za wykreowanie zniszczeń w postapokaliptycznym świecie i wybór filmowych plenerów.

Zdjęcia kręcono na terenie całych Stanów Zjednoczonych, m. in. w Arizonie, Oregonie i stanie Washington. Ekipa wykorzystała otwartą kopalnię w Tuscon i czynną zaporę wodną w Metaline Falls, na powierzchni której wybudowano mimo bardzo trudnych warunków filmowe miasteczko Bridge City. Epicki wymiar filmu spowodował, że przy realizacji niektórych scen korzystano z kilkuset statystów, dla których trzeba było przygotować dużą ilość kostiumów, rekwizytów etc.

„Wysłannik przyszłości" bardzo przypomina inną równie dobrze zrealizowaną wysokobudżetową produkcję z Kevinem Costnerem w roli głównej, a mianowicie „Wodny świat". Co prawda, bezkres oceanu został zastąpiony przez wspaniałe plenery Stanów Zjednoczonych, ale w innych szczegółach, takich jak futurystyczna treść, kosztowne dekoracje czy jak zwykle wyśmienite efekty specjalne - filmy te nie różnią się od siebie. Możliwe, że był to jeden z powodów finansowej klęski filmu Costnera, który utonął w wirze, jaki wytworzył w amerykańskich kinach „Titanic" (film trafił na ekrany kin tydzień po premierze obrazu Camerona). Na ekrany polskich kin „Wysłannik przyszłości" trafi 8 maja.

opr. Robert Wiśniewski

Tytuł: Wysłannik przyszłości
Tytuł oryginalny: The Postman. Messanger of the Future
Reżyseria: Kevin Costner
Scenariusz: Eric Roth i Brian Helgeland na podst. powieści Davida Brina
Zdjęcia: Stephen Windon
Scenografia: Ida Random
Montaż: Peter Boyle
Muzyka: James Newton Howard
Kostiumy: John Bloomfield
Obsada: Kevin Costner (posłaniec), Will Patton (Bethlehem), Larenz Tate (Ford Lincoln), Olivia Williams (Abby), James Russo (Idaho), Tom Petty (Mayor) i inni.
Produkcja: TIG Productions dla Warner Bros.
Dystrybucja: Warner Bros. Poland
Czas: 179 minut

KRZYK 2

Czy pamiętasz film zatytułowany „Krzyk"? Nie tak dawno święcił on triumfy, okazując się wielkim sukcesem komercyjnym (tylko w USA ponad 170 mln $) i artystycznym (bardzo pochlebne recenzje krytyków). O sukcesie „Krzyku" zadecydowała nie tylko trzymająca w napięciu fabuła, ale przede wszystkim znakomicie wplecione w jego treść odwołania do innych, znanych czasami tylko fanom gatunku horrorów i thrillerów. Oczywiście, w tej sytuacji dla wszystkich było jasne, że pojawienie się drugiej części filmu jest tylko kwestią czasu.

Również w „Krzyku 2" najważniejsze role odegrali reżyser Wes Craven (uważany za jednego z najlepszych znawców horroru, twórca m. in. „Koszmaru z ulicy Wiązów") i autor scenariusza Kevin Williamson (najzdolniejszy obecnie scenarzysta tego gatunku). Zanim jeszcze szefowie wytwórni Miramax zdecydowali się skierować scenariusz części pierwszej do realizacji, Williamson miał już gotowy, liczący 5 stron, zarys akcji części drugiej. Scenariusz ukończył po wejściu „Krzyku" na ekrany kin, kiedy wiadomo już było, że sukces finansowy zachęci producentów do nakręcenia dalszego ciągu przygód bohaterów filmu. W scenariuszu znalazło się mnóstwo odwołań do części pierwszej i kilkoro najważniejszych postaci.

Akcja „Krzyku 2" rozpoczyna się w dwa lata po krwawych wydarzeniach w Woodsboro z części pierwszej. W niewielkim miasteczku uniwersyteckim, Windsor College, podczas pokazu horroru „Nóż", którego scenariusz oparto na serii morderstw z Woodsboro, zabójca ubrany w charakterystyczną strój zabija dwoje nastolatków. Do miasteczka przybywa natychmiast gromada reporterów, a wśród nich Gale Weathers, która w dalszym ciągu ugania się za sensacją swojego życia. Pojawia się również były zastępca szeryfa z Woodsboro, Dewey Riley. Celem następnego ataku będzie oczywiście Sidney, która jako pierwsza odkryje, że makabryczna historia sprzed dwóch lat zaczyna się powtarzać. W walce z zabójcą będą starali się jej pomóc miłośnik horrorów, Randy Meeks (znany z części pierwszej) oraz chłopak Sidney Derek i jej najlepsza przyjaciółka, Hallie.

Zdjęcia do filmu rozpoczęły się w połowie czerwca 1997 roku (zaledwie w pół roku po premierze części pierwszej) i trwały do końca sierpnia tego roku. Przez pierwsze 16 dni ekipa kręciła zdjęcia w Agnes Scott College niedaleko Atlanty (filmowy uniwersytet). Pozostałe z 52 dni zdjęciowych poświęcono na pracę w plenerach Los Angeles. Realizacja poza kłopotami z pogodą (upały i częste ulewy) przebiegała bez zakłóceń. Duża w tym zasługa ekipy, którą w olbrzymiej większości tworzyli ludzie pracujący nad pierwszą częścią filmu. Obsada w „Krzyku 2" została powiększona tylko o kilkoro aktorów. Wśród nich można zobaczyć znaną z „Koszmaru minionego lata" Sarah Michelle Gelar i zdobywającą sobie coraz większą popularność Jadę Pinkett (m. in. „Desperatki" i „Gruby i chudszy").

„Krzyk 2" po premierze w Ameryce również stał się hitem, bez problemów przekraczając 100 mln $ wpływów. Sprawdził się oparty na klasycznych schematach filmów grozy scenariusz, a krytycy ponownie chwalili autoironiczne spojrzenie na mechanizmy rządzące tym gatunkiem. Już w tej chwili przygotowywana jest do realizacji część trzecia, a Williamson pisze scenariusz czwartej. W Polsce „Krzyk 2" pojawi się na ekranach kin 30 kwietnia.

Opr. Robert Wiśniewski

Tytuł: Krzyk 2
Tytuł oryginalny: Scream 2
Reżyseria: Wes Craven
Scenariusz: Kevin Williamson
Zdjęcia: Peter Deming
Montaż: Patrick Lussier
Muzyka: Marco Beltrami
Scenografia: Bob Ziembicki
Kostiumy: Kathleen Detoro
Obsada: Neve Campbell (Sidney Prescott), David Arquette (Dwight „Dewey" Riley), Sarah Michelle Gellar (Cici Cooper), Courtney Cox (Gale Weathers), Elise Neal (Hallie), Jamie Kennedy (Randy Meeks), Jada Pinkett (Maureen Evans), Laurie Metcalf (Debbie Salt) i inni
Produkcja: Dimension Films dla Miramax Films
Dystrybucja: Imperial pictures
Czas: 120 minut

WIEŚCI

Z KRAJU

Już w maju powinna się odbyć premiera pierwszego dodatku do gry karcianej „Shadowrun TCG" zatytułowanego „The Underworld". Polskojęzyczna wersja rozszerzenia powinna się ukazać nakładem Wydawnictwa ISA w tym samym czasie, co edycja zachodnia.

Wydawnictwo MAG wykupiło licencję na wydanie spolszczonej wersji jednej z najgłośniejszych gier RPG fantasy lat 90. czyli „Earthdawn". Nie wiadomo jeszcze, kiedy ostateczna wersja podręcznika trafi do sklepów, ale na Twoim miejscu już teraz zacząłbym się przygotować na niezłą pogrywę.

ZE ŚWIATA

West End Games, firma znana z rolplejów wydawanych na licencjach filmowych (np. „Star Wars", „Men In Black", „Tank Girl"), ponownie postanowiła uczynić ze scenariusza filmowego tło dla swej nowej gry RPG. Tym razem „na tapetę" poszły dwa amerykańskie seriale, bijące ostatnimi czasy rekordy popularności - „Hercules" oraz „Xena". Na kanwie obu taśmowców powstała gra fabularna „The Hercules & Xena Roleplaying Game", używająca typowej dla gier WEG mechaniki opierającej się na rzutach d6. Niewiele na razie wiadomo na temat tej gierki, poza tym, że na zachodzie wielu speców uznało ją za zbyt prostą jak na dzisiejsze czasy.

Ukazało się nowe rozszerzenie do popularnej gry fabularnej „GURPS" zatytułowane „Bio-Tech". Dodatek wprowadza graczy w pasjonujący świat manipulacji genetycznych, bioterrorystów, genogliniarzy etc. Pomimo tego, że tematyka tej książki jest dość nietypowa jak na „GURPS-a", bez wątpienia jest jedną z najlepiej napisanych do tego systemu i każdy szanujący się gracz powinien choćby rzucić na nią okiem.

Firma Pinnacle Entertainment, wydawca znanej gry „Deadlands" opublikowała w kwietniu trzy nowe dodatki do tejże gry. Pierwszy z nich „Fire & Brimstone" dotyczy problemu wiary na Dzikim Zachodzie, kolejny „Ghost Dancers" opowiada o przesądach Indian. Ostatni dodatek o nazwie „Ground Zero" to właściwie przygoda kończąca trylogię „Under A Harrowed Moon", w której zmieszano światy z „Deadlands" oraz „Werewolf: Wild West".

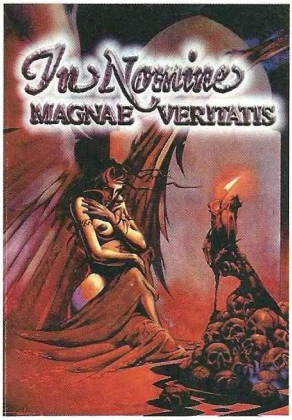
Fanów „Conspiracy X" ucieszy wiadomość o ukazaniu się dwóch nowych rozszerzeń do ich ulubionej gry. „Forsaken Rites" traktuje o demonach, upiorach, tajemniczych rytuałach i w ogóle o rzeczach na codzień uznawanych za nadprzrodzone. Z kolei „Shadows of the Mind: The Psi Sourcebook" rozwija temat psychicznych zdolności, jak również szczegółowo opisuje ponad pięćdziesięcioletnią historię tajnych badań rządowych nad tego typu umiejętnościami.

M.N.

In Nomine

Od najwcześniejszych lat istnienia gier fabularnych pojawiały się głosy oskarżające miłośników tego typu rozrywki o hołdowanie prymitywnym kultom, wiarę w gusła i czary, a nawet o satanizm. Jakkolwiek śmiesznie może to brzmieć, wielu ludzi traktowało te zarzuty absolutnie serio. W USA w pewnym momencie doszło nawet do tego, że powszechnie uważano, iż gry RPG zachęcają młodzież do popełniania samobójstw. W naszym kraju nie doszło nigdy do poważniejszych konfliktów rolplejów z massmediami czy innymi instytucjami, choć i u nas pojawiały się pojedyncze głosy protestujące przeciw grom „bez prądu". Już od kilku lat na świecie nie było słychać nic nowego w tej sprawie, co jest dość zaskakujące, biorąc pod uwagę, że „In Nomine", bez wątpienia jedna z najbardziej kontrowersyjnych gier fabularnych wszechczasów, ukazała się właśnie w tym okresie.

Być może zadajesz sobie w tej chwili pytanie, co może być tak kontrowersyjnego w zwykłej grze fabularnej? Teoretycznie nic, chyba że taki rolplej skupia się na tematyce religijnej, w dodatku w dość szczególny sposób. W „In Nomine" podczas zabawy gracze wcielają się w anioły (siły Dobra), które wstępują w ciała żywych ludzi, lub w demony, opętujące osoby właśnie umierające, jeśli wolą opowiedzieć się za Złem. Tłem dla starć tych potężnych istot są ulice miast schyłku XX wieku, pełne ludzi, z których tylko nieliczni zdają sobie sprawę ze świętej wojny prowadzonej praktycznie tuż za progami ich domostw. Na pierwszy rzut oka wszystko wydaje się być w porządku - starcie pomiędzy Złem a Dobrem, czarni i biali etc. - tak by zapewne było, gdyby nie dość oryginalna, a zarazem budząca mieszane uczucia, wizja świata nadprzyrodzonego autorów „In Nomine".



Według podręcznika, świat duchowy w bardzo dużym uogólnieniu dzieli się na niebo zamieszkiwane przez Boga oraz jego anielskie zastępy oraz piekło władane przez Lucyfera i wraz z nim potępione demony. Do tego miejsca wszystko przypomina to, czego można się dowiedzieć czytając „Biblię", jednakże dalej w „In Nomine" są już prawie wyłącznie same „rewelacje". Przykładowo według historii gry Bóg został stworzony przez jeszcze potężniejszą myśl, Lucyfera stąconą w czeluście piekielne za łączenie się w pary z ludźmi i w rezultacie stworzenie rasy gigantów, Bóg spał prawie do połowy XX wieku, nie zważając na to, co dzieje się na świecie, a Adam i Ewa wcale nie byli pierwszymi ludźmi, a jedynie odizolowanymi próbkami „ulepszonego" człowieka. Podobnych stwierdzeń w „In Nomine" nie brakuje i obawiam się, że dla wielu wierzących graczy mogą one być

Jak sprawić, by o nich dbali?

Ile razy zdarzyło Ci się stwierdzić podczas prowadzenia sesji, że któremuś z graczy lub nawet wszystkim członkom drużyny razem wziętym, kompletnie nie zależy nie tylko na osiągnięciu celu przygody, ale co gorsza na ich własnych postaciach? Dla gry fabularnej nie ma nic gorszego, niż grupa olewająca swych własnych bohaterów. Idealną sytuacją dla Mistrza Gry jest taka, w której gracze są na tyle zaangażowani w odgrywanie swoich postaci, że praktycznie to oni sami tworzą własne przygody, przy dosłownie niewielkiej pomocy prowadzącego. Wyhodowanie sobie takiej drużyny nie jest proste, aczkolwiek przy pomocy kilku zabiegów jak najbardziej możliwe. Jeśli i Ty chcesz mieć graczy, którym będzie zależało na postaciach, przeczytaj ów artykuł, a być może znajdziesz kilka użytecznych wskazówek.

Na wstępie należy odrzucić teorię uznawaną przez wielu Mistrzów Gry, a dotyczącą życiorysów. Otóż wielu prowadzących (łącznie ze mną swego czasu) uważa, że każdy gracz kreując postać powinien wyskrobać krótkie, jak najbardziej szczegółowe streszczenie, opisujące losy bohatera przed podjęciem zawodu poszukiwacza przygód. Ma to rzekomo pomóc stworzyć natychmiastową więź pomiędzy grającym a jego postacią. Tak naprawdę jednak rozwiązanie to nakłada zbyt wiele ograniczeń na świeżo upieczonego bohatera i odcina mu wiele dróg rozwoju. No bo jak, dajmy na to, zaprzyjaźnić się z istotnym dla scenariusza kulawym elfem fałszywie gwiżdżącym popularne melodie karczemne, skoro w życiorysie jak byk stoi: „Z zasady nie znoszę kulawych elfów, a zwłaszcza fałszujących, bo mi kiedyś taki wyciągnął na targu sakiewkę z kubraka". Przykład być może bzdurny, ale sądzę, że dość dobrze ilustrujący mój punkt widzenia. Życiorysy pisane przed grą mogą się łatwo okazać pułapką i w rezultacie prowadzić do znudzenia postacią. Z drugiej strony wcale nie musi to być regułą i w przypadku co niektórych graczy ta właśnie metoda może się doskonale sprawdzać.

Osobiście za jedno z najlepszych rozwiązań uważam sporządzenie skrótowego opisu żywota postaci, który zostanie wzbogacony szczegółami dopiero podczas sesji. Pozwala to Mistrzowi Gry na dowolną manipulację przeszłością graczy, co w przypadku przymusowej improwizacji może się okazać wielce użyteczne. Również co sprytniejsi gracze mogą używać luk w takim opisie jako przysłowiowego „asa w rękawie", by wydobyć się z tarapatów. Niestety, zalety tej metody mogą przerodzić się w minusy. Może się na przykład okazać, że graczom wcale bardziej nie zależy na ich postaciach, a jedynie nauczyli się cwaniacko wykorzystywać niedopowiedzenia w swoich życiorysach.

obraźliwe jeśli nie po prostu szokujące.

Przechodząc do łagodniejszej części „In Nomine", czyli zasad, muszę przyznać, że zostały one bardzo dobrze przemyślane i pozwalają na wykonanie wielu akcji bez zbytniego bawienia się z setkami tabelek, odnośników, modyfikatorów itd. Cała mechanika opiera się w gruncie rzeczy na rzutach k666 (rzut trzema kośćmi sześciennymi, z których pierwsza określa setki, druga dziesiątki, a trzecia jedności), których wyniki odczytuje się zawsze na tej samej tabeli. Zmieniają się tylko współczynniki oraz umiejętność lub zdolność, których również używa się w tabeli. Wyniki rzutu 666 oraz 111 mają specjalne znaczenie (a jakże by inaczej), a dokładniej odnoszą się odpowiednio do interwencji Szatana oraz Boga. Oczywiście, każdy rezultat może być dowolnie modyfikowany przez Mistrza Gry, według jego uznania.

Sekcję zasad dopełnia krótki opis sześciu cech gracza i kilkudziesięciu umiejętności. Specjalne anielskie oraz demoniczne zdolności zostały opisane w oddzielnych rozdziałach, w których przedstawiono również sposób tworzenia postaci, swoją drogą dość ciekawy. Każdy gracz otrzymuje określoną ilość punktów, które wydaje według własnego uznania, przy czym aniołowie mają ich nieco więcej niż demony. Trzeba także wybrać swego opiekuńczego Archanioła/Księcia Ciemności, który to wybór zdeterminuje (a przynajmniej powinien) sposób zachowania gracza podczas sesji - należy działać według wytycznych swego pana, chyba że najwyższy szef rozkaże inaczej. Schematy zachowań odpowiednie dla sług danego Archanioła oraz Księcia Ciemności zostały obrazowo przedstawione w postaci króciutkich opowiadań. Tak na marginesie, sporo z nich zawiera opisy dość drastycznych scen i zakaz sprzedaży tej gry osobnikom poniżej piętnastego roku życia, widniejący na okładce, nie znalazł się tam bez przyczyny. Poza tym ze wspomnianych opowiadanek wynika, że metody działania aniołów oraz demonów w zasadzie niewiele się różnią; do tego stopnia, że nierzadko dla jednych i drugich życie ludzkie nie jest istotne. Czytając to wszystko, można się pogubić, próbując zdecydować, kto tu jest dobry, a kto zły.

Najbardziej chyba interesujących fragmentami podręcznika są te opisujące kościoły oraz ludzkich poplecznków sił Dobra, choć o tym ostatnim opowiedziano zdecydowanie zbyt mało, jak na mój gust. Z rozdziałów tych można się dowiedzieć o mocach kościołów (mowa tu o budynkach) - od tych najzwyklejszych do potężnych w rodzaju katedry Notre Dame czy kościoła na Jasnej Górze. Okazuje się, że taka budowla potrafi w razie potrzeby razić złe istoty piorunami, czy wręcz czynić cuda. Jeśli chodzi o pomocników, to niektórych może zaskoczyć wiadomość, że skinheadzi zostali ujęci w spisie grup ludzi wspierających... Dobro!

Gra „In Nomine", która pierwotnie ukazała się we Francji, a obecnie jej najbardziej znanym wydawcą jest słynna firma Steve Jackson's Games, została wydana niespełna dwa lata temu w języku polskim. Tłumaczenie pod względem stylu stoi na poziomie przeciętnym, choć w niektórych miejscach nie udało się uniknąć kilku rażących lapsusów językowych. Osobiście dużo bardziej zdenerwowało mnie to, że najwyraźniej wydawnictwo nie pokusiło się o zrobienie korekty przełożonego tekstu, który wprost roi się od byków ortograficznych. Plusem polskiej wersji jest natomiast fakt, że została ona pomyślana jako prawdziwie polska, czyli umieszczona w naszych realiach, całkiem zresztą przystępnie przełożonych przez tłumaczy. Również krótkie cytaty na początku rozdziałów pochodzą nierzadko z rodzimej poezji, bądź tekstów polskich grup rockowych. Za to należą się wydawcy duże brawa.

Nie będę ukrywał, że moim zdaniem „In Nomine" to naprawdę bardzo dobra gra fabularna. Pomysłowa i nowatorska, pomimo tego, że czytając podręcznik można odnieść chwilami wrażenie, że przerzuca się strony kolejnego storytellera z serii „ World of Darkness" firmy White Wolf. Jeśli na sesji tego systemu zbierze się grupa poważnych ludzi, którzy będą potrafili spojrzeć na skandaliczną otoczkę z przymrużeniem oka, a skupią się na nowych rolpejowych doświadczeniach - dobra zabawa, a także niesamowite przeżycia, są właściwie gwarantowane. Obawiam się jednak, że „In Nomine" zostanie zdegradowany do poziomu dziwadła, stworzonego przez chorych umysłowo ludzi. I wyłącznie dlatego, że jakiś pseudoautorytet wyrobi sobie o systemie złe mniemanie i „sprzeda" je graczom, którzy „tak na wszeki wypadek" nie będą się go dotykać. Szkoda by było, gdyby tak dobra gra przepadła z powodu uprzedzeń.

Michał Nowakowski

System: „In Nomine"
Wydawca: Steve Jackson's Games
Poski wydawca: Black Ink
CENY:
„In Nomine" - 56 zł
OCENA:
Grywalność: 9/10
Przejrzystość zasad: 8/10
Jakość wydania: 4/10
Ogółem: 8/10

BEZ PRĄDU

Istnieje także inny, a przy tym niezawodny sposób na wzbudzenie w graczach zainteresowania ich własnymi bohaterami - wystarczy uczynić ich wyjątkowymi. Ta „wyjątkowość" nie musi być czymś widocznym na pierwszy rzut oka. Ważne, aby Twój gracz o niej wiedział. Co do rodzajów tej „szczególności", to może ich być niezliczona ilość. Przykładowo możesz obdarować postać nieprzewidzianą w regułach, nie za potężną zdolnością lub fikuśną, choć jednocześnie nie przesadnie uciążliwą, klątwą czy ułomnością. Krótko mówiąc, trzeba nadać czyć bohatera, już na starcie sprawić, by odstawał od tłumu. Z doświadczenia wiem, że taki niepozorny zabieg sprawdza się w jakichś 90%. Jeśli w trakcie przygód postarasz się dodatkowo o to, aby każdemu z graczy raz na jakiś czas udał się bohaterski czyn, a czasem cała drużyna uratowała się w momencie, gdy wszystko wydawało się być stracone, gwarantuję Ci, że żaden z Twoich podopiecznych nie będzie więcej traktował swej postaci jak grupki numerków zapisanych na kartce papieru.

Na zakończenie podaję trzy przykładowe cechy „wyjątkowe":

a) pochodzenie - postać jest krewnym (może nawet bliskim) jakiegoś lorda lub księcia, co ma wiele oczywistych zalet, aczkowiek równie wiele mniej oczywistych wad. Będąc znanym, łatwo można stać się celem porwania, zostać wplątanym w dworskie knowania, czy nawet paść ofiarą jakiejś przedawnionej rodowej wendetty, o której mogło się nigdy nawet nie słyszeć, do czasu oczywiście...

b) wczulone zmysły - powonienie, wzrok lub słuch są znacznie lepiej rozwinięte u danej postaci, niż u przeciętnego człowieka. Może być to również odzwierciedlone przez fizjonomię delikwenta - przykładowo oczy będą błyszczeć w ciemności, uszy będą znacznie przekraczać przeciętne rozmiary tegoż organu, a nos mógłby porastać futrem jak u dzikiego zwierza.

c) alter ego - oprócz normalnej osobowości, umysł postaci zawiera także dodatkową, a konkretnie tę należącą do bliźniaka, który urodził się martwy, ale jego psychika przetrwała gdzieś w zakamarkach mózgu postaci. Od czasu do czasu „braciszek" przejmuje kontrolę nad ciałem, a to, co będzie wówczas wyczyniał zależy wyłącznie od Mistrza Gry. Powinno się to jednak odbywać wyłącznie w określonych warunkach, w żadnym razie przypadkowo. Z drugiej strony, co by było, gdyby postać mogła normalnie rozmawiać ze swym bratem, a ciało udostępniać mu dobrowolnie w razie potrzeby?

Jestem pewien, że bez problemu wymyślisz więcej podobnych udziwnień. Ja ze swej strony mam nadzieję, że dzięki powyższym wskazówkom Twoje rozgrywki staną się ciekawsze, a gracze całym sercem zaangażują się w zabawę, nie zwalając całego ciężaru odpowiedzialności za jakość zabawy na biednego Mistrza Gry.

Michał Nowakowski

◆ WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM ◆

WYMIENIĘ

Oryginały na PC: Dungeon Keeper PL + Broken Sword + Earth 2140 PL na Diablo (oryginalne). **Michał Kosakowski, Mały Płock 141, 18-415 Mały Płock**

Poszukuję oryginału „Allied General" W zamian oddam oryginały: „Katharsis" (2 CD), „BattleShip" (2 CD) lub „Imperium Galactica" (2CD). Wszystko na PC. **Marcin Bańkowski, ul. Działkowa 27, 32-510 Jaworzno, tel. (w weekendy) 035-16-24-76**

Amigę 500 1 MB, zasilacz, dyskietki, 4 oryginalne gry, mysz, 2 x joystick, dysk startowy z Amigi 500, literatura. Mało używany + Pegasus z 12 kardridgami, dodam jeszcze starą wieżę. Zamienię na PC Pentium. **Grzegorz Wolanin, Płonica 62/3, 57-250 Złoty Stok**

gry planszowe: Magiczny Miecz, Gród, Jaskinia w stanie idealnym na gazety z CD lub sprzedam za 40 zł. Mogę dołożyć podniszczone opakowanie z grą Magiczny Miecz i Miasto. Kuple CD z grami. **Grzegorz Wałukanis, ul. E. Plater 24, 11-400 Kętrzyn, tel. 089-751-37-31**

Wymienię walkmana Panasonic na gwarancji + 2 CD demo na grę do PSX „Adidas Power Soccer, FIFA 97, Rige Race Revolution, Command & Conquer lub inne. List z numerem telefonu i propozycją. **Michał Czarnecki, ul. Chałubińskiego 33, 92-109 Łódź**

Wieża Techwood 3-CD mini system, radio, cassette player, 40 program memory multi function + CD, gwarancja i pilot na CD gry 8 x oryginał po 70 zł i możliwość wymiany gier - tylko Kraków. **Seweryn Bednarczyk, Os. Na Lotnisku 20/128, 31-804 Kraków, tel. 012-647-03-00**

Wymienię grę Tomb Raider na PSX (NTSC) na grę Doom (NTSC lub PAL). **Adam Kuczyński, ul. Stroma 28/7, 15-662 Białystok, tel. 611-130**

Game Boy, 2 gry (Mario Land 2, Donkey Kong Land), 3 gry na PC CD (MegaRace 2, Destruction Derby, Urban Runner) oraz gazety (Gry Komputerowe, PC Gamer, Secret Service) wymienię na PSX. **Krzysztof Pogan, ul. Piłsudskiego 107/4, 86-300 Grudziądz, tel. 051-269-89 w godz. 14.00-18.00**

Posiadasz PC - napisz. mam wiele programów, poza tym służę informacjami i radami technicznymi. Przyślij spis programów lub pytania, a na pewno otrzymasz odpowiedź w 100%. **Krzysztof Wrona, Lipnica Wielka 96, 33-323 Lipnica Wielka**

Gry na Amigę 600: Cannon Fodder, Shadow Fighter, Worms, Koło0 Fortuny, Sensible Soccer 94, Nigel Mansel na gry strategiczne do Amigi 500 lub 600. **Tomasz Werecki, ul. Sieradzka, 98-100 Okup Wielki, tel. 0198-18-32**

3 gry na CD32 (ACS Cover 3, Defender of the Crown 2, Oscar) na PSX Magazyn po polsku + CD (tylko nr 1,2,3 lub 4). Ew. sprzedam za 40 zł. Kupię Memory Card do Sony PlayStation. **Mariusz Pawlik, ul. Koskajmy 17/4, 11-400 Kętrzyn**

Amigę 600 + osprzęt + literatura, motocykl o poj. 150 CCM w stanie idealnym (składak WSK, MZ, Czoper - a'la Harley) wymienię na PC 486, 8 MB RAM, HDD ok. 200 MB, FDD 3,5", monitor kolorowy, klawiatura. **Marcin Medwid, ul. Holendry 21, 08-470 Wilga**

Oryginalną grę Need for Speek II (PSX) na: V-Rally, Tourning Car, Champion Shi[, Nascar 98, Total Driving, ewentualnie dopłata, wymienię również grę Destruction Derby (PSX) na inną. **Rafał Kunde, ul. Jantarowa 11, 86-005 Białe Błota, tel. 090-55-10-17 po godz. 20.00**

WarCraft 2 na C&C lub inne strategie. Ewentualnie sprzedam za 70 zł. **Jarosław Jaśkiewicz, ul. Połczyńska 19a, 78-520 Złocieniec, tel. 0961-72-670**

A600 2 MB, HDD 40 MB, 40 dyskietek, zasilacz, kable, joystick, mysz + dopłata 400 zł na A1200 8MB Fast RAM, CD ROMx4, HDD 850 MB, zestaw bez monitora + literatura w dobrym stanie. **Artur Dwornik, ul. Lubuska 33, 64-100 Leszno**

Sega Mega Drive, 4 joypady (w tym 2 uszkodzone) z 4 dyskietkami: The Ren and Stimpy Show 2-osobowa, Stargate - 1 osobowa, Flashback - 1 osobowa i NBA Hang Time do 4 osób na Amigę 500. **Paweł Kawa, ul. Podleśna, 11-610 Pozezorze, tel. 087-27-91-42 po godz. 15.00**

Wymienię 90 plakatów + 20 naklejek + 15 zdjęć z autografami + grę planszową „Krypta upiorów" na Game Boya z jedną grą. **Bartosz Januszkiewicz, ul. Zagłoby 23, 92-432 Łódź, tel. 670-03-65**

The 7 Guest lub WarLords III Reign of Heroes na War Craft 2 DeLuxe lub na WarCraft 2. **Piotr Krawczyk, ul. Osiedlowa 17/2, 57-516 Stara Bystrzyca**

FIFA'97, IM1AZ Abrams na inne lub sprzedam. Sprzedam również Atari ST z bajerami. Ceny do uzgodnienia. Dzwoń lub pisz po informacje. Gry są na PC. **Wojciech Obst, ul. Oleśnicka 5, 60-167 Poznań, tel. 061-868-97-79**

Nascar Racing 2 (PC) na SUREP EF2000, US Navy Fighters 97 lub na Power F1. **Tomasz Świstowski, ul. Czarnoleśna 43c/3, 41-709 Ruda Śl. 9**

Game Boya + 4 gry + zasilacz + lupa z podświetlaczem + dużo klocków Lego + 10 gier do Pegasusa za PSX (Game Boy na gwarancji). Mogę dorzucić 8 płyt CD na PC. **Łukasz Szczepański, ul. Dębowa 33/15, 61-458 Poznań, tel. 832-21-44**

Amigę 500+ z zasilaczem, 2 joystick, ok. 200 dyskietek z grami i użytkami, filtrem, kasetą VBS, bogatą literaturą, kablem euro na PC 486. Ewentualnie sprzedam (cena 350 zł). **Marek Sokoliński, ul. Słowackiego 14/6, 41-800 Zabrze, tel. 276-08-41**

Amigę 600, mysz, 2 joysticki, 2 MB RAM, 100 dysków, zasilacz, pudełko na PSX z dopłatą 100 zł lub sprzedam za 450 zł. **Jakub Kwiatek, ul. Szarotkowa 61, 60-175 Poznań, tel. 061-867-23-48**

Amigę CD-32, joystick, joypad, gry - 7 CD + dopłata na Sony PlayStation lub Segę Saturn lub 486. Dodaję głośniki 2x20W. **Paweł Dziob, 69 Giedlarowa, 37-300 Leżajsk**

Game Boya z dwoma grami: Mario Land 2 i The Legend of Zelda na dwie gry do Nintendo 64: Mario Land 64 i inną. **Patryk Rokicki, Os. Sikorskiego 12E/8, 44-240 Żory, 036-43-45-527**

Oryginalne gry na PC-CD: Carmageddon, LBA 2, Ripper na C&C: Red Alert, Phantasmagoria 2, Quake 2, Ace Ventura, Men in Black, Toonstruck, Darklight Conflict, Muppet Treasure Island, Orion Burger i inne. **Tomasz Poszwiński, ul. Wieniawskiego 31, 96-100 Skierniewice, tel. 046-33-43-21**

Wymienię Amigę 500 1 MB na telewizor z pilotem. Sprzedam monitor Commodore 1084 ST - cena 350 zł oraz gry na A500: Pole Walki - 20 zł, Colonel's Bequest - 20 zł, KongMaker - 20 zł, Cruise of a Corpse - 20 zł. **Piotr Buliński, Gołoty 35, 86-260 Unisław, tel. 056-686-67-42**

Pegasus IQ-502. 2 joysticki, wejście antenowe, zasilacz, gry: Mortal Kombat 2, NBA, Street Fighter, Hockey, Mortal Kombat 1, Goal 3, Hero Fighter, Heros Story, Tourtles Tournament na Segę Mega Drive 2. **Tomasz Butkiewicz, Słosinko 44/2a, 77-200 Miastko**

A1200, ok. 150 dyskietek, disk box, dodatkowa stacja dysków, mysz, podkładka, 2 joysticki, VBS, 1 kaseta, Kick Start 1,3/31, okablowanie, pokrywa zamienię na PC 486 DX4/100 lub 386 DX/30/40 lub sprzedam za ok. 900 zł. **Michał Zlopaja, ul. Kukułcza 5, 85-431 Bydgoszcz, tel. 052-37-22-521**

Czasopisma komputerowe: ŚGK, GK, Gambler, SS, NEO, Amiga, Bajtek, Reset oraz płyty CD: Reset, ŚGK, CD Action, Gambler, CD Magazyn na czasopisma komputerowe o grafice lub sprzedam. **Krzysztof Błaszczyk, ul. Labiszyńska 6/1, 85-304 Bydgoszcz, tel. 052-375-40-84**

Phantasmagorię na Touche, Gabriel Knight 2, Psychic Detective, Normality, Ripper, Urban Runner, Pandora Directive, Discworld 2, Bud Tucker, Broken Sword, Harvester, ToonsTruck. W grę wchodzą tylko produkty oryginalne. **Andrzej Łabuński, ul. Fieldorfa 4a/7, 71-075 Szczecin, tel. 48-56-827**

Gry na PSX: Final Fantasy 7 (niem.) zamienię na FIFA 98 lub Warhammer: Dark Omen, Soul Blade zamienię na inną. **Paweł Śledź, ul. Lipowa 2/7, 78-200 Białogard, tel. 094-12-59-35**

A500, mysz + pad 2, 5 MB RAM, kabel euro, dodatkowa stacja 3,5", joyx2, 80 oryginalnych gier, 2 pudełka z dyskami, prasa: ACS 3/95-1/98, Amiga 7/95-2/98, C&A 1/93-9/95 na PC 386 DX lub 486 DX z monitorem lub sprzedam za 500 zł. **Michał Wolny, ul. Popowicka 158/24, 54-238 Wrocław, tel. 071-51-94-99**

Wymienię Nintendo 64 na gwarancji na Sony PlayStation. Najchętniej z 1 lub 2 grami. Sprzedam grę Duke Nukem 64. **Zbigniew Hurkała, ul. Kolejowa 35/2, 39-460 Nowa Dęba, tel. 015-84-62-267**

Gre: Liga Polska Manager 98 (oryginał) na grę Clash (oryginał). Możliwość dopłaty z mojej strony. **Piotr Szula, ul. Norwida 2/13, 76-200 Słupsk, tel. 44-20-24**

KUPIĘ

Pilnie 286 lub 386, monitor, klawiatura, FDD 1,44 MB, HDD - 30MB, 2 MB RAM. Cena do 250 zł. **Paweł Grzegorzewski, ul. Koralowa 10, 59-220 Legnica**

Kupię gry do Super Nintendo: FIFA 97, NBA 97, NBA JAM, NHL 97, UMK 3. Ceny do uzgodnienia. **Łukasz Koselski, ul. Henryka 9/9, 58-260 Bielawa, tel. 074-33-52-40**

Gry na PalyStation: PGA Tour'96, Virtual Pool, Gun Ship 2000, Shell Shock, Descent, Twisted Metal 2 - w granicach 70 zł za sztukę. **Artur Dwornik, ul. 17 Stycznia 28, 63-900 Rawicz**

Sony PSX z joypadem, płyta demo lub gra do 600 zł. Sprzedam również osprzęt do Pegasusa i cartridge. ceny do uzgodnienia. Tylko okolice i Poznań. Proszę o oferty z ceną. **Rafał Wolski, Os. Pod Lipami 6F/60, 61-634 Poznań, tel. 061-820-18-06**

Pilnie poszukuję oryginalnych gier na PC: Under a Killing Moon oraz Phantasmagoria. cena do 100 zł. **Piotr Olczak, ul. Wesołowskiego 26, 04-691 Warszawa, tel. 613-08-04**

Kupię 1 i 2 numer „PlayStation Magazyn" razem z pytami - cena do uzgodnienia. Kontakt: **Stanisław Fromm, ul. Św. Marcin 35/5, 61-806 Poznań, tel. 061-853-70-09**

Komputer PC 286 (HDD, monitor, klawiatura). Oferty z opisem i ceną do 150 zł. **Cezary Rzewuski, ul. Królowej Jadwigi 9/26, 64-920 Piła, tel. 067-213-92-26**

Kupię oryginalną grę na Amigę pt. Syndicate z instrukcją i pudełkiem. Cena do ustalenia (w granicach rozsądku). **Remigiusz Bukolt, ul. Kościuszki 14B, 89-400 Sępólno Kr., tel. 052-388-28-88**

Kupię VBS (kabel, dyskietka systemowa, instrukcja obsługi) za ok. 20 zł. Wymienię się też grami na A500. **Łukasz Węgrzynek, ul. Leszczynowa 17/7, 59-300 Lubin, tel. 076-844-79-17**

FIFA 97 CD, ACTUA Soccer 2 CD, NBA 97 - CD, Monster Trucks CD, Książę i Tchórz. Cena: do 30.00 PLN za sztukę. **Beata Krebs, ul. 550 Lecia 5, 09-140 Raciąż, tel. 023-679-11-99 po godz. 15.00**

Kupię numery czasopisma Secret Service od 1 do 32. cena 35.00 zł za wszystkie. **Łukasz Zalewski, ul. Piłsudskiego 12/25, 08-110 Siedlce**

Secret Service nr 10 za 2 zł. Akceptuję również wymianę. **Krzysztof Trybulewicz, ul. Paderewskiego 3/7, 98-200 Sieradz, tel. 043-822-93-93 od poniedziałku do piątku po godz. 15.00**

Tanio kabel RGB do Sony i używaną kartę pamięci 15 BLOK. Obydwa do 70 zł. Powymieniam się grami do Sony. **Piotr Stańczykowski, ul. Cegłana 8, 33-300 Nowy Sącz, tel. 018-443-99-13 po godz. 18.00**

Gry na Amigę 600: Lemmings 3D, A-Train i inne kupię lub wymienię. **Krzysztof Kochanowski, ul. Przyszłości 30/4, 44-119 Gliwice, tel. 032-38-51-16**

Plakaty „Z Archiwum X", najlepiej z Davidem Duchovnym (w dobrym stanie) do 7,5 zł za szt., duży format. Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 500 w celu wymiany doświadczeń i gier. **Maciej Rogulski, ul. Warszawska 200, 05-300 Mińsk Maz., tel. 025-758-42-80**

Cybermage, The Terminator Skynet, Duke Nukem 3D, Syndicate Wars 1szt. - 30 zł (Cybermage do 25 zł) lub wymienię na 1:1. **Grzegorz Duda, Kamienna Góra, tel. 744-54-27**

Kupie oryginalną grę Daggerfall, cena do uzgodnienia. **Dariusz Świteki, ul. Szkolna 15/48, 87-700 Aleksandrów Kuj., tel. 41-05**

Gravis UltraSound, min. 512 KB RAM - ok. 90 zł. Oferty z opisem i ceną + znaczek zwrotny = gwarantowana odpowiedź. **Paweł Kopiński, ul. Świstackiego 10/15, 50-430 Wrocław**

PC AT286/20 MHz, 1 MB RAM, FDD 3,5", HDD 40 MB, monitor, klawiatura, dyskietki, karta grafiki - cena ok. 110 zł - do uzgodnienia. Proszę pisać. **Kamil Filipek, 11-212 Kinwągi, poczta w Wiatrowcu**

Oryginalną grę Genesia. Cena do 20 zł. na PC. **Kajetan Rachański, ul. Kaliska 55/21, 63-400 Ostrów Wlkp, tel. 062-59-213-95 po godz. 19.30**

gry na PC: Railroad Tycoon, Frontier, F15 Strike Eagle III, High Seas Trader, Subwar 2050, UFO: Terror from the Deep. Cena do uzgodnienia oraz grę Ales of the Pacific. **Jarosław Janeczek, ul. Niepodległości 6/9, 96-200 Rawa Maz., tel. 0492-54-729**

Kupię na PC: Jet Strike oryginalny; zamienię: Thee Need for Speed Special Edition na Rally Championship 2 i Settlers 2 (oryginalny) na Die Hard Trilogy. **Mirosław Mołek, ul. Dworcowa 36/12, 43-525 Zebrzydowice, tel. 036-46-92-861**

Kupię krążek z Secret Service nr 46 oraz Secret Service nr 45 oraz archiwalne Top Secret'y. Piłne! proszę o kontakt listowny. cena do uzgodnienia. **Łukasz Nowak, ul. Łochowskiego 3/114, 85-796 Bydgoszcz**

OGŁOSZENIA DROBNE

◆ WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM ◆

Procesor DX4 100MHz lub DX5 133 MHz, HDD 1.3 GB pamięci, RAM 4x4 MB SIMM (krótkie). Oferty z ceną kierować na adres: **Romuald Buczyński, ul. Reymonta 21/43, 01-840 Warszawa**

Kupię ŚGK nr 9/96. Za ten numer zapłacę 5 zł. **Mateusz Rodak, Kocmyrzów 108, 32-010 Kocmyrzów, tel. 012-387-10-31**

Gry na PSX: Rally Cross i Area 51. Sprzedam gazety: SS (17-54), ŚGK (48-62), Top Secret (22-53), RESET (1-8), NEO, GK, PC World Komputer, PC Kurier. **Łukasz Szczepanik, ul. Sztygarska 3/15, 59-320 Polkowice, tel. 076-845-06-35**

Kupię Amigę 500 lub 600 za ok. 360 zł z 2 joystickami, myszą i z dyskietkami. Za dostarczenie Amigi do mojego domu Pegasus gratis z dyskietkami (najlepiej z woj. krakowskiego). **Bogusław Jakóbik, Os. Chemików 10/45, 32-066 Alwernia, tel. 012-283-12-93**

KickStart 2.05 do A500, wszystkie numery Commodore & Amiga (oprócz nr. 10,11,12/94 i 1,2/95) oraz książki dotyczące Assemblera. Ceny do uzgodnienia. **Paweł Kukuczka, ul. Waleniowa 5/25, 85-433 Bydgoszcz, tel. 490-341**

Magazyn Essential PlayStation kupię. **Michał Olasiewicz, ul. Dworcowa 10/10, 85-010 Bydgoszcz, tel. 052-345-74-59**

Płytę główną z procesorem klasy 166, 100, 200 MHz (może być z MMX). Cena do uzgodnienia. **Łukasz Borek, ul. Kochanowskiego 50/22, 01-864 Warszawa, tel. 633-52-32**

Sterowniki do karty graficznej Super VGA PCI. Cena 5 zł (do uzgodnienia). **Andrzej Baj, ul. Jana Pawła 40/3, 32-541 Trzebinia, tel. 035-612-11-95 w.756**

Gry: Master of Magic, Transport Tycoon, Ishar 2, Dune 2, Colonization. Oferty proszę nadsyłać razem z ceną. **Michał Olszewski, ul. Puławska 479, 02-844 Warszawa, tel. 644-99-88 po godz. 18.00, we wtorki po godz. 19.00**

Gry i programy do Amstrada CPC 6128. ceny do uzgodnienia. **Paweł Magot, ul. 19 Stycznia 11, 98-400 Wieruszów**

Układ pamięci do PC 4 MB (16 bit, 2x2 MB SIMM). Oferty z ceną do 70 zł proszę składać telefonicznie. Pilne! Kupię grę Advanced Destroyer Simulator w cenie do 20 zł. **Jakub Górka, Trześń 97, 36-147 Niwiska, tel. 22-71-868 po godz. 15.00**

Po niskiej cenie figurki Warhammer. **Marek Gabrielczyk, ul. Powstańców Śl. 16, 47-341 Stradunia, tel. 077-660-248**

Sterownik do karty muzycznej Sound Master Pro 16-bit, PM-S210-6F. Ofertę przesłać z ceną. **Marcin Kempa, ul. Piłsudskiego 33, 63-900 Rawicz**

Świat Gier Kopmuterowych 9/96 za najwyżej 3 zł lub wymienię za 7/96. **Dawid Rutka, ul. Jesienna 7/12, 44-119 Gliwice, tel. 279-76-46 w godz. 16.00-18.00**

Oryginalna gre Another World na Amigę 500 w cenie do 20 zł lub Colorado w cenie do 8 zł. **Maciej Rybak, ul. Poniatowskiego 49/7, 37-500 Jarosław, tel. 62-79-323**

Memory Card 360 bloków w cenie 90 zł oraz gry: Tomb Raider 2, Toca, Broken Sword 2, Abe'S Oddysee w cenie 90 zł za grę. **Artur Dwornik, ul. 17 Stycznia 28, 63-900 Rawicz**

Pamięć do PC486 SIMM 1MB 4 sztuki. **Mirosław Darowski, ul. Garczyńskiego 8, 89-500 Tuchola, tel. 0531-42-571**

Gry na PC: Kingdoms of Germany, Lords of the Realm, Panzer General, Patriot, Steel Panthers 2, Vikings, Civilization, Conquest of the New World, Fantasy General, C&C: Red Alert. 1 gra - ok. 100 zł **Sławomir Ożminkowski, ul. Prądzyńskiego 50a/6, 61-528 Poznań**

Tanio monitor SVGA Kolor 14" - 15". Cena do 300 zł. **Konrad Żurek, ul. Zielna 5a, 55-200 Oława, tel. 071-13-46-12 w godz. 14.00-22.00**

Gry na A500: Sim City 2000, Jurassic Park, Lion King, James Bond, Flyin' High, Indiana Jones 4, Civilization, Worms, Indiana Jones Action. cena do ustalenia. **Marcin Grabowski, Pisarzowice 294, 59-800 Lubań, tel. 075-722-38-70**

Secret Service numery 1-5 kupię lub zamienię na inne. 5 zł sztuka. Proszę sprzedajcie. **Łukasz Biskupski, ul. Rzgowska 246, 95-200 Pabianice, tel. 042-13-69-77**

ŚGK nr 7/96 w cenie 4.00 zł lub mniej (w zależności od stanu). **Radek Ratkowski, ul. Granitowa 1, 58-150 Strzegom, tel. 074-550-497**

Game Boy w dobrym stanie - cena do uzgodnienia. **Marcin Olchanowski, ul. Partyzantów 8/28, 19-500 Gołdap, tel. 087-15-35-42**

Opisy do gier „Tajemnica Bartsynowej Komnaty", The Secret of the Monkey Island II, grę Simon the Sorcerer, ŚGK nr 11/94. Gra na Amigę. Nawiążę kontakt z użytkownikami tej maszyny. **Adam Klimczyk, ul. Jedlińska 50, 43-220 Bojszowy, tel. 032-218-91-48**

Gry na PC: Dune II, Megalomania, Cywilizacja I, Settlers I, UFO I, Populous oraz 8 MB RAM do płyty 386 (cena do uzgodnienia). Wymienię gry: Doom, Cannon Fodder i Sim City na inne gry. **Kamil Chojnowski, ul. Kasztelańska 6/10, 18-404 Łomża, tel. 086-186-975 po godz. 20.00**

RÓŻNE

Nowo powstały klub SRGK (Shadowrun Gra Karciana) ogłasza nabór członków. Konkursy, wymiana wiadomości itd. Koperta + znaczek = 100% odpowiedzi. **Daniel Dubiel SRGK, ul. Serbska 18a, 51-111 Wrocław**

Nawiążę kontakt korespondencyjny z posiadaczami Amigi 500/600. Wymienię tricki, gry, opisy. Proszę o koperty i znaczki zwrotne. **Paweł Tylutki, ul. Skalników 1/3, 59-320 Polkowice, tel. 076-845-26-78**

Nawiążę kontakt z posiadaczami PC 486 DX. Mile widziani stratedzy, użytkownicy „Klick & Play" (inni oczywiście też są „mile widziani"). Możliwość wymiany i kupna niektórych gier. **Dawid Ciesielski, ul. Dożynkowa 41/6, 64-100 Leszno, tel. 065-520-55-35 - dzwonić w godz. 19.00-20.00**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 1200 2MB w celu wymiany gier i doświadczeń. Posiadam dużą ilość gier oryginalnych. Odpiszę na Kazdy list 100%. **Maciej Piszczek, Pl. Przemysława 11, 62-005 Owińska, woj. poznańskie**

Nawiążę kontakt z ambitnymi grafikami 2D oraz muzykami, chcącymi tworzyć grafikę/muzykę do gier. **Mateusz Smoluk, ul. Gołężycka 40/10, 54-152 Wrocław, tel. 071-73-89-06**

Nawiążę kontakt z posiadaczami PC w celu wymiany gier. Posiadam np.: Settlers II, Tomb Raider, Red Alert, Broken Sword, Transport Tycoon, WarCraft II i wiele innych. Kontakt listowny lub telefoniczny. **Michał Lewanowicz, ul. Różana 10/47, 11-400 Kętrzyn, tel. (w weekendy) 089-751-05-70**

Masz problem z przejściem jakiejś gry - napisz, posiadam ponad 340 kodów do PSX-a. W zamian napisz swoje kody, które znasz. Koperta z dresem lub numerem telefonu = 100% odpowiedzi. **Michał Czernecki, ul. Chałubińskiego 33, 92-109 Łódź**

Chcesz kupić tanio komputer, części lub masz jakikolwiek problem - zadzwoń. **Arkadiusz Mika, Buczyna 18, 44-282 czernica, tel. 036-430-53-64**

Zakładam klub fanów X-Files oraz miłośników UFO i zjawisk nadprzyrodzonych. Pierwsze 4 osoby w zarządzie. Koperta + znaczek = więcej szczegółów. **Paweł Kania, Rudnik 41, 23-212 Wilkołaz, tel. 821-15-15**

Diaaabloooo!!! HellFire!!! Diablo 2 !!! Diablo maniac czeka na wasze listy. Proponuję wymianę materiałów. **Michał Piątkowski, ul. Przedborska 27, 26-330 Żarnów**

Nawiążę kontakt listowny z posiadaczami konsoli Pegasus w celu wymiany gier oraz utworzenia klubu tej konsoli. (Pegasus: IQ-502,777 DX, 999 DX i podobne). **Andrzej Wojtczak, 88-237 Bycz**

Klub komputerowy „Games" zaprasza do korespondencji. Klub wydaje gazetkę. Wymiana tipsów & tricków oraz gier. Znaczek + koperta = 100% odpowiedzi. **„GAMES" ul. Narutowicza 27, 07-417 Ostrołęka, tel. 029-69-00-33**

Klub miłośników komputerów PC ogłasza nabór nowych członków. Gazetka, konkursy, wymiana tipsów, programów i gier. **Tomasz Opałka, ul.Hirszfelda 64/9, 55-230 Jelcz - Laskowice, tel. 071-318-24-78**

Zbieramy grafików i programistów (PC) do nowej gry. Najlepiej z woj. katowickiego. Dyskietki podpisywać nazwiskiem. Przyjmujemy do końca maja 1998 roku. **Dominik Ermel, ul. Paderewskiego 4/7, 44-104 Gliwice, tel. 279-55-38**

Nawiążę kontakt z posiadaczami A500 w celu wymiany gier. Sprzedam: Kajko i Kokosz za 30 zł, Dreenshar dzieło Magów za 33 zł, rycerz Mroku za 31 zł, j. angielski - 30 zł, j. niemiecki - 30 zł. **Ireneusz Gut, Nowa Wieś, ul. Wiejska 36, 42-690 Tworóg**

Powstał nowy klub Sailor Moon. Posiadamy bardzo dużo materiałów o bohaterkach. prosimy o znaczek zwrotny. Mile widziani fani tworzący rysunki czarodziejek i piszący o nich fan - fiction. **„Sailor Senshi Club", ul. Leśna 10, 05-807 Polkowice**

Masz PC - chcesz zarobić? Wyślij dysk 3,5" i kopertę zwrotną na adres: **Ł. Sojka, ul. Thommee 1/24, 85-791 Bydgoszcz, tel. 343-44-16**

Nowo otwarty klub miłośników komputerów PC i Amiga zaprasza do korespondencji. Wymiana gier, tipsów, tricków, doświadczeń. Wydajemy również małe czasopisemko. Skontaktuj się z nami. **Maciej Stelmachowski, ul. Zaborowskiej 8/29, 76-200 Słupsk, tel. 059-44-44-18**

Uwaga! Klub PC MAX wznawia działalność. Z tej okazji wiele konkursów z cennymi nagrodami. Każdy, kto chce otrzymać magazyn dyskowy nich wyśle dysk, kopertę i znaczek za 90 gr. Warto! **PC MAX, ul. Noniewicza 93/4, 16-400 Suwałki**

Poszukuję tricków lub kodów do gry „Franko" na PC. **Łukasz Krajewski, Oś. Pawlikowskiego, 44-240 Żory, tel. 036-434-44-67 po godz. 15.00**

Nowy klub użytkowników PC. Po więcej informacji przyślij dyskietkę i znaczek; 100% odpowiedzi. **Sławek Gwizdała, Gołąbek, 89-511 Cekcyn**

Nawiąże kontakt z posiadaczami Amstrada CPC 6128 w celu wymiany doświadczeń oraz gier i ewentualnie ich zakupu. **Paweł Magot, ul. 19 Stycznia 11, 98-400 Wieruszów**

Nareszcie powstał klub gier na słabe komputery. Jeśli chcesz zostać jego członkiem, przyślij swój adres oraz spis gier, jakie posiadasz, znaczek zwrotny mile widziany. **Piotr Wójcik, ul. Bajkowa 12, 96-100 Skierniewice**

nawiążę kontakt z posiadaczami PC w celu wymiany gier, programów itp. **Marcin Miotk, ul. Wróblewskiego 6/52, 38-400 krosno, tel. 013-43-625-97**

Zakładam bazę adresów i klub miłośników komputera Amiga. Mile widziani posiadacze Amigi 500/600/500+. Oczekuję wszelkich propozycji (nazwa klubu, sposób funkcjonowania). Odpiszę - 100%. **Artur Graca, ul. przyjaciół 92, 43-190 Mikołów**

Nawiążę kontakt z posiadaczami A600 1 MB w celu wymiany gier. **Maciej Jarząbek, ul. Witosa 30a/23, 40-832 Katowice, tel. 032-250-25-26**

Nawiążę kontakt z posiadaczem PC AT 286, EGA lub podobnego sprzętu w celu wymiany gier, doświadczeń itp. Piszcie, a nie pożałujecie. **Rafał Boniecki, ul. Kościuszki 13, 88-230 Piotrków Kujawski, tel. 054-654-545**

Klub komputerowy ogłasza nabór nowych członków. Wydajemy gazetkę! Pierwsze numery gratis. 100% odpowiedzi. **Ryszard Chmura, ul. Mickiewicza 33, 37-300 Leżajsk**

Nawiążę korespondencyjny kontakt z fanami takich gier, jak Diablo, Worms 2, Hexen 2, Quake 2 w celu wymiany doświadczeń. **Wojciech Pokrzepa, ul. strugi 26, 42-300 Myszków**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Segi Saturn w celu wymiany gier i kodów i byłbym wdzięczny za opis do gry Sim City 2000. **Kamil Szczelaszczyk, ul. Do Studzienki 5/17, 80-227 Gdańsk**

Nawiążę kontakt z osobami posiadającymi gry: Wyspa, Klątwa lub Władcy Ciemności - Commodore 64. **Kamil Niewczas, Majorat 25a, 27-220 Mirzec, tel. 047-27-13-106**

Zapisz się do klubu „BLOB". Najlepszy w Polsce. trzesza grono Pecetowców i Amigowców, świetnie się bawia, a więc nie czekaj! Dołącz do nich. **Marcin Talek, ul. Monte Cassino 2/2, 72-600 Świnoujście**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 500 lub 600 w celu wymiany gier, programów i modułów. Więcej informacji po przesłaniu dysku oraz koperty ze znaczkiem zwrotnym. 100% odpowiedzi. **Marcin Zimecki, ul. Słowiańska 13a/4, 72-500 Wolin, tel. 091-32-61-628 po godz. 16.00**

Potrzebujesz pieniędzy na grę, komputer? Napisz! Info = koperta zwrotna ze znaczkiem + 1 zł na ksero. **Dariusz Pidraszak, ul. Łąkowa 3, 62-425 Witkowo**

Chciałabym stworzyć korespondencyjny klub miłośników Star Wars. Jeśli jesteś szalonym fanek trylogii i niemal mylisz rzeczywistość z fikcją - napisz. Nich Moc będzie z Tobą. **Ewa Filipiak, ul. Nadarzyńska 62, 05-807 Żółwin, tel. 022-729-14-81**

Nawiążę kontakt listowny z posiadaczami Amigi 1200 2MB w celu wymiany oryginalnych gier. Zegnaj Amigowcu. **Michał Piszczek, ul. Przemysława 11, 62-005 Owińska**

OGŁOSZENIA DROBNE

WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM

OGŁOSZENIA DROBNE

Korespondencyjny klub miłośników PC i filmu Titanic poszukuje członków. Więcej informacji uzyskasz wysyłając kopertę i znaczek zwrotny oraz dyskietkę 1,44 MB i dla pierwszych członków niespodzianki. **Łukasz Markowski, Pl. Wyszyńskiego 13, 09-200 Sierpc**

Nawiążemy kontakt z graczami PC z okolic Rybnika w celu wymiany trików. Ilość miejsc ograniczona. **Zgłoszenia pod numerem telefonu 423-59-27 od godz. 16 do godz. 22.00 - prosić Arka. Prosimy o szybki kontakt.**

Jaguar Klub - poszukujesz opisu, tipsu, gry - napisz lub zadzwoń. Nowe gry na Jaguara z Anglii i USA na zamówienie. Nowości: Native, HighLander 2, Devcon, Breakuot 2000, AirCars. **Grzegorz Ajchler, ul. Janowicka 304, 43-512 Janowice, tel. 033-112-655 (tylko środy w godz. 17.00-19.30)**

Młody - elektronik prosi o podarowanie dysku twardego do PC (ok. 1 GB). Opłacę koszty przesyłki. Z góry dziękuję. **Rafał Wronowski, ul. Słoneczna 3, Sułkowice - osiedle, 05-650 Chynów**

Nawiążę kontakt z posiadaczami PC. **Wojciech Chmielak, ul. Kujawska 8/40, 70-425 Szczecin, tel. 091-88-26-55**

Szukam opisu do Fantastic Dizzy, 4 programiki PD, 2 testy, 2 gry na jednym dysku - 6 zł. **Wiesław Pekała, Żarki Średnie, 59-912 Żarska Wieś**

SPRZEDAM

Sprzedam konsolę Nintendo 64 (w idealnym stanie) z trzema joypadami (jeden czarny), poczwórną kartą pamięci, Rumble Pakiem i z grą Turok i Dinosaur Hunter tylko za 955 zł. **Wojtek Langner, ul. K. Paryskiej 8/9, 85-858 Bydgoszcz, tel. 361-87-42**

4 gry na Amigę 500 1 MB: Skaut Kvatermaster, Allo allo, Pro Tennis Tour 2, Liga Polska manager. każda za ok. 15 zł. Gry są oryginalne. **Michał Proksa, ul. Orzechowa 3, 41-409 Mysłowice**

Amiga 1200 Infinitive turbo Apollo 40/40, 16 MB 2xSIMM 200 W, CD-ROM x6, bez HDD - 2500 zł. Monitor Microvitec 14" Stereo Multiscan - 800 zł. **Marcin Kukuła, ul. Gruszczyńskiego 22B, 42-530 Dąbrowa Górnicza, tel. 032-264-52-52**

Grę Jedi Knight za 130 zł lub wymienię na inną. Poszukuje gier na PC. Pilne. **Tomasz Ogórkiewicz, ul. Westerplatte 10, 62-500 Konin.**

Gry: Need 4 Speed, Tomb Raider 2, Nightmare Creatures, NBA Live 98, FIFA 98, Quake 2 - po 60 zł. SEGA Game Gear + 5 gier za 350 zł. Game Boy + 2 gry (nowy) za 150 zł. ceny do uzgodnienia. **Rafał Guliński, ul. Panamska 19, 59-220 Legnica, tel. 076-855-21-84**

Grę do Nintendo 64 Turok - Dinosaur Hunter za 220 zł lub wymienię na inną. **Tomasz Maćko, ul. Przemysłowa 3a/48, 62-510 Konin, tel. 063-45-66-87.**

Sprzedam grę planszową „Ryzyko" (z autografami K. Stankiewicz, Piaska) w cenie ok. 65 zł. **Karol Wójcik, ul. 15 Grudnia 4/24, 42-500 Będzin, tel. 032-762-52-27**

Sprzedam lub wymienię na gry do Game Boya ŚGK nr 1/93-6/96. **Włodzimierz Kołdras, ul. Komorowskiego 10/42, 63-100 Śrem, tel. 061-38-683**

Grę symulacyjną Fleet Defender - minimum komputer IBM PC 386. Cena 45 zł. **Mateusz Podlawski, ul. Gałczyńskiego 12/25, 85-322 Bydgoszcz, tel. 373-072-4**

Sprzedam grę „Magiczny Miecz" ze wszystkimi dodatkami. Kupię lub wymienię karty do „Magic:The Gathering.". Ceny do uzgodnienia. **Łukasz Musiał, ul. Krasickiego 1a/14, 47-420 Kuź. Raciborska, tel. 036-419-24-97**

Czasopisma komputerowe w cenie ok. 2-3 zł/szt. Preferowana sprzedaż wszystkich numerów Gambler, SS, Reset, Top Secret, PC Gamer. Zainteresowanym wysyłam wykaz. **Marek Świerczek, Os. XXV-lecia 1/78, 58-260 Bielawa**

Grę Mega Race na CD za 30 zł oraz nawiążę kontakt z posiadaczami PC w celu wymiany doświadczeń. 100% odpowiedzi. **Radosław Warwas, ul. Drawska 3/25, 78-300 Świdwin**

PC 386 DX 4 MB RAM, HDD 160 MB, klawiatura, mysz, monitor SVGA Mono, Sound Blaster, 40 dyskietek, 80 czasopism - 700 zł lub zamienię na Amigę 1200, CD32 z ProModule lub PSX z grami. **Grzegorz kopeć, Harklowa 88b, 34-434 Harklowa, woj. nowosądeckie**

Sega Mega Drive II z grami: NBA Live 96, 3 i n 1, Captain America, Battlemania i Game Boya z gra: BatMan - wszystko nowe, Sega - 400 zł, Game Boy - 200 zł lub w zestawie za 600 zł albo wymienię na PlayStation. **Dawid Dąbrowski, Cisew 141, 62-700 Turek, tel. 063-78-33-57**

PC ALR 486 DX, 66 MHz, 8 MB RAM, 256 KB Cache, HDD 100 MB, SVGA 1 MB, karta muzyczna, CD-ROMx4, FDD 3.5", klawiatura, mysz, joystick, oprogramowanie!!!. Cena 1000 zł. **Maciej Świerczkowski, ul. Bankowa 1/3, 41-800 Zabrze, tel. 271-14-56**

Amigę 500, 1 Mb RAM, zasilacz, 2 joysticki (jeden na blaszkach), mysz, mousepad, 3 pudełka na dyskietki, okablowanie, ok. 150 dyskietek, w tym gry: Worms I, Setrlers, Lotus, Pole Walki. cena 600 zł. **Adrian Skrzypiec, ul. Źródlana 2, 32-100 Troszowice**

A500, 1 MB Fast, zewn. stacja dysków, mysz, joystick, 70 dyskietek w pudełku, pokrywa, modulator TV, zasilacz. Cena - 500 zł. **Dawid Parysz, ul. Św. Józefa 62c, 44-217 Rybnik**

70 dyskietek do Amigi. Większość to super programy, gry na A500/600/500+. Cena tylko całość 150 zł wraz z kosztami przesyłki. Wszystko w bardzo dobrym stanie. **Sławomir Zaleśkiewicz, ul. Żwirki i Wigury 25, 87-200 Wąbrzeźno, tel. 056-688-18-95 po godz. 15.00**

486 DX2/66, 4 MB RAM, HDD 250 MB, VGA, karta dźwiękowa Media Concept 2.0+, głośniki, klawiatura, mysz, programy. Cena 1000 zł. **Bartosz Kudlicki, Aleja Południowa 41c, 22-600 Tomaszów Lub, tel. 0832-50-938**

Bardzo tanio Amigę 600 + akcesoria - za 340 zł i komplet A500+, monitor kolorowy 14", ok. 150 dyskietek, 2 myszy, 3 joysticki za jedyne 690 zł. **Darek Kwiatoń, ul. Powstańców 8, 44-361 Syrynia, 036-451-72-36**

Gry na Pegasus: The Addams Family - 22 zł, Blaster Master - 35 zł i 1 cardridge z 4 grami: Mario Bros, Tank, Duck Hunt, Clay Shot - 9 zł. Cena za 3 gry tylko 60 zł. Wszystkie koszty ponosi odbiorca. **Tomek Korzeniowski, ul. 11 Listopada 16/35, 32-590 Libiąż, tel. 035-627-10-23**

CD-ROM x 2 Sony + dwie płyty (oryginały) za 150 zł, procesor 486 DX100 (Intel) + 8 MB RAM, CD-ROM z Windows 95 - wszystko za 500 zł. **Łukasz Kozioł, ul. Poniatowskiego 88/104, 37-450 Stalowa Wola, tel. 844-60-53 po godz. 15.00**

Amigę CD-32, 7 CD z grami i użytkami, joypad, dwie myszki. Cena 300 zł. **Piotr Kraciński, Os. Widok 18/2, 66-200 Świebodzin**

Oryginalne gry na Amigę: Primal Rage - 85 zł, Body Blows Calac - 50 zł, Alfabet Śmierci - 35 zł, Doman - 30 zł, PowerPlay - 20 zł, legion - 35 zł, Insectin Space - 25 zł oraz wiele innych ¡ puste dyski. **Damian Prządka, ul. 28 czerwca 1956 r. 144/38, 61-525 Poznań, tel. 833-27-60**

PC P120, 48MB RAM, S3Trio64V4MB, OPTI82C930, CD ROM 12x, HDD 1,5 GB, monitor kolor SVGA 14", Midi Tower, drukarka Star LC-100 Color, joystick oraz Mult. Encyklopedia PWN, MicroSoft Word i wiele gier - 3200 zł. **Dariusz Kwiatoń, ul. Powstańców 8, 44-361 Syrynia, tel. 036-451-72-36**

Oryginalne gry na PC-CD (przygodowe) lub wymienię na inne przygodowe. Ceny do uzgodnienia. **Ireneusz Góralski, ul. Na Ostatnim Groszu 50/6, 54-207 Wrocław, tel. 071-51-06-52**

grę Skaut Kwatermaster CD za 15 zł i mysz laserową za 40 zł. **Jakub Guc, ul. Kolorowa 16/1, 02-495 Warszawa, tel. 022-662-71-65 po godz. 14.00**

Amiga 500 OS.1.3, 2,5 MB z zegarem na gwarancji, literatura, 2 joye, mysz, disk box, modulator nowy, dużo oprogramowania - oryginały, VBS nowy + 2 kasety E-240 z grami + 150 dyskietek - 600 zł. Stan bardzo dobry. **Janusz Pomin, ul. Kilińskiego 12/2, 62-200 Gniezno, tel. 061-425-71-28**

PC 486 DX2/80 MHz, 8 MB RAM, HDD 420 MB, FDD 3,5", Sound Blaster Pro, CD ROMx10, głośniki „Encore" 2x25 W, monitor kolor 14" „Sigma", klawiatura, mysz. Cena 1600 zł (do negocjacji!). **Artur Syrek, ul. Śniadeckich 34/2, 85-011 Bydgoszcz, tel. 345-75-03**

Amigę 1200 6MB. Cena 700 zł. HDD 40 z programami - cena 300 ZL. zasilacz 200 W, CD2x, płyty, dyski. Cena 100 zł. Joystick, podkładka, disk box, literatura w całości lub osobno. Cena 1050 zł. **Roman Chrobok, ul. Polna 21d/1, 43-251 Pawłowice Śl., tel. 036-47-21-935**

Pegasus IQ-502, 1 joystick, zasilacz, kabel antenowy, gry: Złota piątka LB10-1942, Goal Contra, Greenberet to Mijerry, The Addams Family 2. Cena do uzgodnienia - proponowana 200 zł. **Michał Cholewicki, ul. Słowicza 10, 05-807 Podkowa Leśna, tel. 022-758-95-13**

Oryginalną grę na PC Command&Conquer + dodatkowe misje za 95 zł. Stan Idealny. **Mateusz Gabara, ul. Przestrzenna 37/8, 50-550 Wrocław, tel. 071-336-12-61**

Amigę 500 na półrocznej gwarancji + kabel euro + 2 joysticki + 1 mysz + 20 dyskietek - 200 zł. **Mariusz Gawlik, ul. Malczewskiego 30/48, 93-154 Łódź, tel. 042-47-18-28**

Amigę 1200, 330 HDD, 10 MB RAM, CD ROM 8 speed, 19 płyt CD, 200 dyskietek, myszka, literatura, czasopisma, joystick, 9 gier oryginalnych - 1700 zł. **Łukasz Matłacz, ul. Mazurska 5/1, 08-103 Siedlce, tel. 025-296-94**

Na PSX: oryginał - Wing Commander 4 (PAL), 7 numerów PSM wraz z CD (nr 2,4,5,7,8,9/97 i 1/98). Cena za całość: 170 zł. Gratis „Z" (PAL) i Tobal 2!!! **Janusz Wala, ul. Kraszewskiego 4a/1, 44-200 Rybnik**

Okazja! Sprzedam oryginalne gry na PC: Blood - 70 zł, KKND - 60 zł, SC Reamer - 20 zł, Armored Fist - 20 zł. **Hubert Kawicki, ul. Norwida 5, 64-500 Szamotuły, tel. 061-29-216-10 po godz. 16.00**

Amigę 1200, mysz, podkładka, joystick, ok. 100 dyskietek + 3 egzemplarze ŚGK oraz 2 oryginalne gry Fields of Glory, Skarb Templariuszy. Cena 750 zł. **Marcin Streciok, ul. Sandomierska 17/5, 40-215 Katowice, tel. 203-09-58**

Super Nintendo, joystick, gry: Super Mario World, Tetris and Doctor Mario, First Samurai, Earth Defense Force, BattleShip - wszystkie gry z instrukcją. Cena 400 zł. **Piotr Nowicki, ul. Floriańska 34/10, 44-217 Rybnik, tel. 036-42-28-579**

Amigę CD32, 5 kompaktów, 2 joypady (1 zepsuty), potrzebne kable, zasilacz. Cena 500 zł. **Ewa Wałęsa, ul. Bogusławskiego 30, 64-920 Piła, tel. 21-34-702**

Cd32, 22 CD, joypad, myszka, podkładka - cena 700 zł lub zamienię na PSX z grami. (Tylko teren Zamościa i okolic). **Jacek Bogaczyński, ul. Głowackiego 3, 22-400 Zamość.**

Oryginalne gry na CD: Monster Trucks - 75 zł, Polanie - 50 zł, Orion Burger - 60 zł, Chronicles of the Sword - 50 zł lub zamienię je na skaner ręczny kolor lub Multimedialną Encyklopedię PWN. **Łukasz Nowa, Poręba Spytkowska 18, 32-800 Brzesko**

Nintendo 64 + joypad, gra Golden Eye. Wszystko na gwarancji. cena 650 zł (do uzgodnienia). **Przemysław Smaczny, ul. 11 Listopada 1/19, 42-300 Myszków, tel. 034-313-10-82**

Gry do Pegasusa: Złota Piątka - 30 zł, Blues Brothers - 20 zł, Terminator 2 - 10 zł, Maze Song - 10 zł, Indiana Jones - 15 zł, Żółwie Ninja - 10 zł, Fighting Legends - 10 zł lub wymienię na gry do PC. **Michał Sorotowicz, ul. Biegasa 3/1, 51-629 Wrocław**

Die Hard Trilogy za 80 zł, wymienię Ace Ventura na Myth, Constructor, Men in Black albo Postal. **Paweł Drumlewski, ul. Ozimska 57/21, 45-368 Opole, tel. 077-53-62-60**

Sprzedam grę Tomb Raider (PC) - cena 10-30 zł lub wymienię na grę Quake 2, Hexen 2, Postal Conquest Earth, Myth. **Jacek Getlich, ul. Janka Bytnara 15/3, 02-645 Warszawa, tel. 48-42-33**

Oryginały PC CD: Guts Garters, MDK, Tomb Raider, Rebel Assault, Mega Race 2, MadDog 2, Knights Chase Retribution, Road Rash, Silent Hunter i inne. **Marcin Kołodziej, ul. Wolności 110, 42-674 Zbrosławice, tel. 032-233-71-83**

Monitor - video Commodore 1802. Cena 400 zł. **Mariusz Moleski, ul. Włocławska 8/9, 62-600 Koło, tel. 063-72-31-41**

Gry oryginalne: World Cup - 40 zł, Mentor - 20 zł, Fields of Glory - 30 zł, Giełda Świat. - 20 zł, Prawo Krwi - 15 zł, Desert Strike - 15 zł, Skid Marks - 20 zł, Alfabet Śmierci - 12 zł, Skarb Templariuszy - 10 zł, Int. Soccer - 10 zł. **Bogusław Wołoszka, ul. Wiejska 5/3, 57-330 Szczytna, tel. 074-684-097 tylko w soboty i niedziele w godz. 19.00-20.00**

Amigę 1200, HDD 40 MB, 2 MB RAM, 2 joysticki, myszka + podkładka, 100 gier i programów użytkowych, pudełko na dyskietki, literatura. Cena 1000 zł. **Maciej Bilewicz, ul. A. Ludowej 14/11, 66-400 Gorzów, tel. 095-72-95-887**

czasopisma o grach, takie jak: ŚGK, GK, Top Secret, Enter + numery specjalne, Gambler, CD-Action, PC-Gamer, Reset, Secret Service. Posiadam prawie wszystkie numery. 1-2 zł/szt (do uzgodnienia). **Marcin Kijas, ul. Andersa 7/145, 26-600 Radom, tel. 048-344-07-82 po godz. 17.00**

Amiga 1200, FDD, HDD 130 MB, MTec 030/42, CD-ROM, 6 MB RAM, 20 płyt CD, 120 dyskietek, literatura, mysz, joystick, kabel euro, diskbox, pokrywa, drukarka Star LC200 Kolor. cena za komplet: 1700 zł. **Piotr Rębis, ul. 9 Maja 1/22, 47-220 Kędzierzyn - Koźle, tel. 077-81-92-84**

ZAPRENUMERUJ

Świat Gier Komputerowych

Prenumerata półroczna
w cenie 23.40 zł (3.90 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna
w cenie 42.00 zł (3.50 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- **oszczędzisz pieniądze!**
- **oszczędzisz czas!**
- **nie przegapisz żadnego numeru!**

NIE ŁAM GŁOWY
ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

Proponujemy Wam także zamieszczenie na łamach naszego pisma darmowych ogłoszeń! Blankiet drukujemy poniżej!

DARMOWE OGŁOSZENIA DLA CZYTELNIKÓW
sprzedam kupię wymienię różne (niepotrzebne skreślić)

imię i nazwisko

ulica

kod pocztowy ..... miejscowość

telefon, fax

UWAGI

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Opłata zł .....

Datownik ..... Podpis przyjmującego

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

3/97	☐	10/97	☐			
4/97	☐	11/97	☐			
5/97	☐	12/97	☐			
6/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐			
7/97	☐					
8/97	☐					
9/97	☐					

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

3/97	☐	10/97	☐			
4/97	☐	11/97	☐			
5/97	☐	12/97	☐			
6/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐			
7/97	☐					
8/97	☐					
9/97	☐					

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

3/97	☐	10/97	☐			
4/97	☐	11/97	☐			
5/97	☐	12/97	☐			
6/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐			
7/97	☐					
8/97	☐					
9/97	☐					

ARCHIWALNE NUMERY

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Przy pomocy blankietu prenumeraty można zamówić archiwalne numery ŚGK oraz CD-ŚGK wyszczególnione na blankiecie prenumeraty. Cena każdego egzemplarza ŚGK wynosi 3.50 zł, natomiast CD-ŚGK 9,60 zł

Aby złożyć zamówienie należy CZYTELNIE wypełnić zamieszczony obok blankiet, zaznaczając interesujące Cię pozycje i wpłacić określoną sumę pieniędzy na nasze konto. Na jednym blankiecie można zamawiać kilka numerów archiwalnych. Należy wtedy pomnożyć ilość egzemplarzy przez cenę jednej sztuki. Można również zamawiać jednocześnie numery archiwalne i prenumeratę. Termin realizacji zamówienia: 10 dni od daty otrzymania wpłaty.

ILOŚĆ EGZEMPLARZY ARCHIWALNYCH JEST OGRANICZONA.

UWAGA!

Redakcja nie zwraca pieniędzy wpłaconych na zakup numerów archiwalnych, których nie umieszczono w ofercie. Redakcja nie realizuje sprzedaży za zaliczeniem pocztowym.

Blankiet należy wypełnić
DRUKOWANYMI LITERAMI
nakleić na kartkę pocztową
i przesłać na adres:

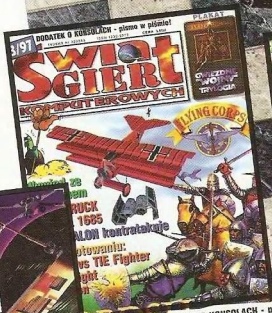
Skrytka Pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

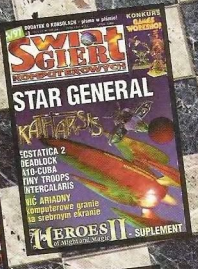
Ogłoszenia mogą zamieszczać
tylko osoby prywatne.
Ważny jest wyłącznie
ORYGINALNY BLANKIET
(nie jego kserokopia)
wycięty z czasopisma.

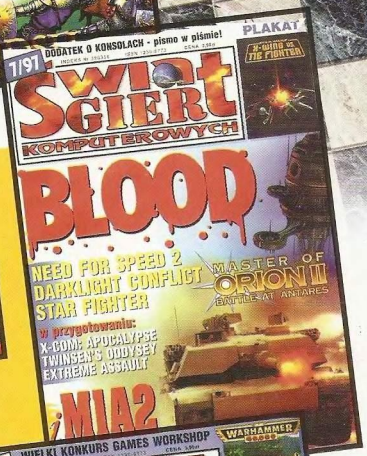
UWAGA:
ogłoszenia dotyczące kupna i sprzedaży
muszą zawierać cenę.

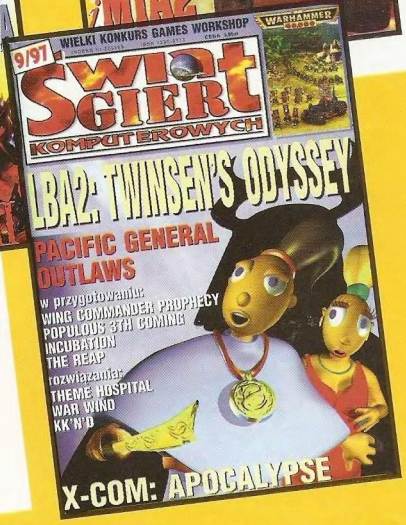
NASZE ARCHIWALIA

Jeśli chcesz otrzymać, któryś z poniższych numerów, to wypełnij kupon prenumeraty.







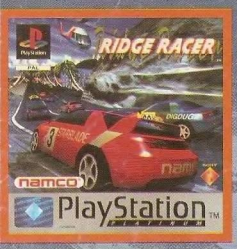


ZAGRAJ Z NAMI!

Platynowa seria

PlayStation

100% emocji



50% ceny

PlayStation PLATINUM

Najciekawsze gry. Największe emocje. Kilkadziesiąt oryginalnych, topowych gier Sony Playstation - już teraz za połowę ceny!
Oryginalne gry Playstation posiadają hologram oraz instrukcję w języku polskim.

SONY